META SEARCH - METODĂ DE CAUTĂRE INTELIGENTĂ PE INTERNET

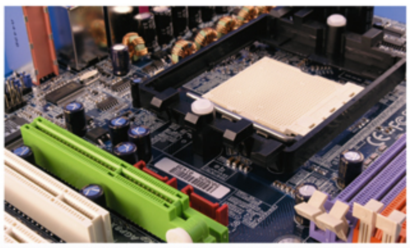
67

IUL/AUG '05
124 PAGINI
7,5 LEI

XtremPC CD

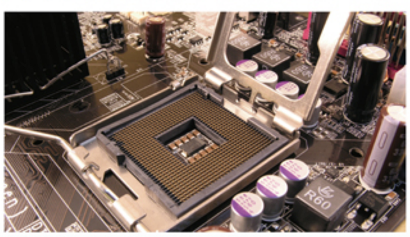
hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

SOCKET 939 CU SLOT AGP



■ SOLUȚII DE UPGRADE

LGA775 AJUNGE LA MATURITATE



■ DEJA LA A DOUA GENERAȚIE

COMPUTEX 2005

■ 25 DE ANI DE SUCCES

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS



■ LEGEA JUNGLEI DE ASFALT



SOLIȘTI ELECTRONICI

FESTIVALUL MELODIILOR MP3

UMFLĂ POTUL!

Cameră video UMAX AstraCam DV 370 • Aparat foto UMAX AstraPix 680 • Scanner UMAX Astra 6850 • Scanner UMAX Astra 7350 • 2xCamere web UMAX AstraPix PC 220 • Tuner TV AverTV USB 2.0 Plus • Carcasă Antec P160 • Sursă Antec TruePower 480 • DVD Writer extern Pioneer • Placă de bază Gigabyte GA-K8NF-9 • Placă video Gigabyte GV-N66T128D • 2xMemorii OCZ 512MB PC-3200 EL DDR Platinum 400MHz

CARO GROUP
Performance you can touch!

BOILING POINT - PSI-OPS - IMPERIAL GLORY - SINGLES 2 - DOMINATION



TU ALEGI LA CE TE UIȚI...

Pentru că există multe canale TV, pentru că există și mai multe gusturi, am venit cu o ofertă. De TV Tuner.

Nu e nevoie să te impui, nici să lași de la tine, să aștepți reluarea unui film sau să afli din ziare rezultatul meciului de ieri. Tot ce-ți trebuie e un televizor multifunctional și un video recorder. La noi, toate astea le gasești la **29€**.*

Și vei avea un TV Tuner de nota 10! Telecomanda, Picture in Picture (PIP), video recorder modern, radio și multe alte utilități!

Și nu uita: TV Tuner Xpert TV PVR de la KWorld - este unul dintre cele mai bune pe piața românească.

PC MAGAZINE ROMÂNIA ALEGEREA REDACȚIEI

Așa că alege.
La ce te uiți mâine seara?



*Preț recomandat pentru end-user. Nu include TVA.

Quartz Computer.
B-dul Iuliu Maniu 1-7, Facultatea de Electronica și Telecomunicații, parter. Telefon: (021) 410 99 49, 410 99 48. E-mail: quartz@quartz.ro



EŞTI GAMER, CE IŢI DOREŞTI MAI MULT?
O experienţă mai profundă, mai complexă şi mai clară.
senseye
Nu te mai joci, trăieşti jocurile!
Nu iţi putem îmbunătăţi reflexele şi nici nu iţi putem face degetele să se mişte mai repede dar putem face monitoarele noastre foarte sensibile, pe măsura enormului potenţial al ochiului tău de jucător. Priveşte Senseye, tehnologia de îmbunătăţire a imagini cu funcţii de îmbunătăţire a contrastului, funcţii de îmbunătăţire a culorilor, şi funcţii de îmbunătăţire a clarităţii. Combinaţia dintre aceste funcţii aduce monitoarele noastre un pas mai aproape de adevărata putere a ochiului uman.
Monitor LCD FP71E+
• Tehnologia Senseye
• 500:1 rata de contrast
• 8ms cel mai rapid timp de raspuns
• D-Sub/DVI intrare dubla
• 300cd/m2 luminozitate ridicata
BenQ
Enjoyment Matters
În România prin:
ProCA ROMÂNIA
Bucureşti - Str. Turturelelor Nr. 52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara - Str. Cermena Nr. 22, Tel/Fax: 0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanţa - Str. Poporului Nr. 36, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

XtremPC

ECHIPA

Redacţia
Liviu Marica **redactor-şef**
Ionuţ Popa **redactor hardware**
Cristian Agatie **redactor hardware**
Liviu Mihai **redactor software**
Ştefan Matei **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Gabriel Mitran **editor CD/DVD**

Design
Cristina Hanciarec **tehnoredactare**
Gabriel Ionescu **tehnoredactare**

Fotografie
Radu Iordache

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro

CONTACT

Redacţia
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84
Fax: 021-316.81.49
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

ISSN
1582-2818

Publicaţie auditată BRAT pe perioada iulie-decembrie 2004

BRAT



Să fii mereu alături de cei mai buni

Zilele acestea mi-am amintit de momentele când nu făceam încă parte din echipa XtremPC. Eram un cititor fidel al acestei reviste, îi admiram sincer pe redactori şi nici nu mă gândeam în acele momente că la un moment dat voi face parte din echipa XtremPC.

Au trecut peste trei ani şi jumătate din momentul când am susţinut interviul pentru angajare. Reuşita de atunci mi-a dat multă încredere în mine şi am descoperit pe parcursul acestor ani că a lucra la XtremPC este mult mai mult decât o slujbă. Devine rapid un mod de viaţă, XtremPC fiind o stare de spirit, iar cuvintele sunt prea sărace pentru a descrie această experienţă.

Cu siguranţă mulţi dintre cititori se întreabă cum este o zi din viaţa redacţiei (şi eu mi-am pus această întrebare când nu eram redactor).

În primul rând, zilele redacţiei se raportează la alte zile. De exemplu: nu spunem "azi e miercuri", spunem "de azi mai sunt două zile până când mai primim produse la test" sau "trei zile până când materialele trebuie predate pentru corectură". Din momentul în care materialele sunt trimise către tipografie începe lucrul la noul număr cu primul pas: programarea articolelor şi alocarea spaţiului necesar.

Cu siguranţă cel mai emoţionant moment pentru noi este ziua când revista vine de la tipografie. O răsfoim cu plăcere şi analizăm cu inima cât un purice fiecare pagină pentru a verifica dacă nu sunt greşeli de tipografie sau dacă chiar noi am greşit ceva. În următoarele ore suntem pe forumul XtremPC în aşteptarea primelor reacţii la noul număr din partea voastră, a cititorilor. Ne bucură reacţiile pozitive, iar semnalarea greşelilor ne ajută să fim mai atenţi în viitor.

Dar cum orice început are şi un sfârşit, iată că a venit timpul să accept o nouă provocare în cariera mea. Deoarece am depus mult suflet şi nopţi nedormite în paginile XtremPC mi-a fost greu iau această hotărâre, însă după zile întregi de analize am decis că este mai bine să predau ştafeta de redactor-şef.

Sunt convins că cel care mă va înlocui va reprezenta XtremPC tot atât de bine ca şi mine sau chiar mai bine. Cu siguranţă noul redactor-şef va veni cu multe idei noi care vor împrospăta în bine imaginea XtremPC.

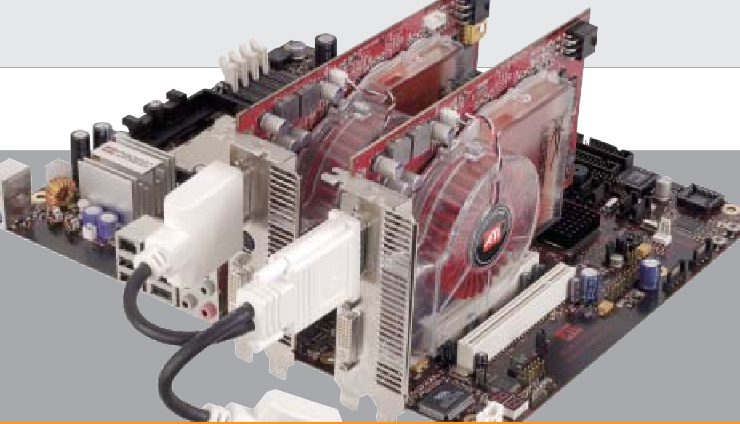
Vă mulţumesc pentru laude, dar mai ales pentru criticile care m-au ajutat să mă perfecţionez şi, nu în ultimul rând, vreau să vă urez o vară superbă.

Aşa cum probabil aţi observat, acest număr este "dublu", pentru lunile iulie-august, prin urmare următorul va fi în septembrie.

Liviu Marica

P.S.: Vă mai dau un singur sfat: cumpăraţi următorul număr XtremPC din luna septembrie deoarece ştiu că vi se pregătesc multe surprize plăcute.





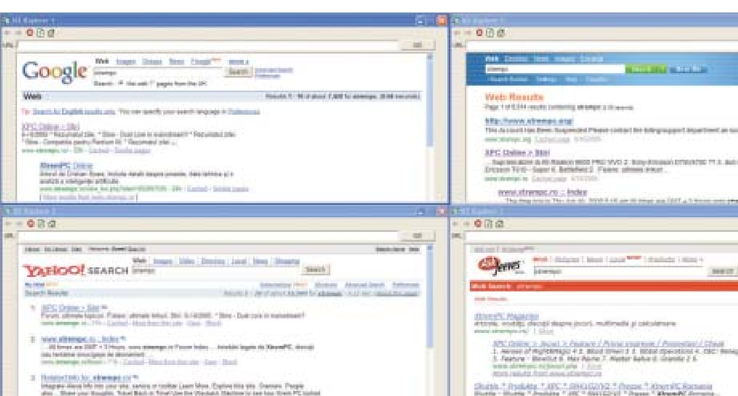
010 Prin CrossFire ATI speră să depăşească performanţele pe care NVIDIA le-a atins cu soluţia SLI.



036 Dacă acum un an LGA775 şi PCI Express erau doar la început, acum aceste tehnologii au o cotă de piaţă deloc neglijabilă.

050 Ieftinirea memoriei flash şi concurenţa acerbă de pe piaţa playerelor mp3 au contribuit din plin la reducerea preţurilor.





078 Aplicaţiile de tip Meta Search au meritul de a realiza căutări apelând la mai multe motoare de căutare simultan.

108 La opt luni de la apariţia iniţială pe PS 2, proprietarii de PC se pot bucura de un joc care merită din nou laurii culeşi în versiunea de consolă.



IULIE-AUGUST

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI

IT express



Cristian Agatie

Apple divorţează de IBM

După decenii în care a privit cu dispreţ arhitectura x86, Apple abandonează IBM în favoarea Intel.

Îndreptăţit sau nu, PC-urile produse de Apple s-au bucurat de o aură elitistă, care le-a dat un ascendent moral asupra celorlalte construite folosind arhitectura x86. Zvonul că Apple ar putea abandona procesoarele PowerPC produse de IBM şi Freescale în favoarea comunelor x86 livrate de Intel a fost privit cu scepticism în majoritatea cercurilor mediatice. Anunţul oficial a lovit pe 6 iunie, iar şocul provocat ar putea schimba radical piaţa PC-urilor până în 2007, când toate computerele Apple vor rula procesoare Intel. Motivul principal anunţat de Apple pentru această schimbare chirurgicală este lipsa de perspectivă a procesoarelor PowerPC, roadmap-ul IBM lăsând puţine speranţe că acestea vor atinge nivelul de performanţă pe care îl promite Intel. Mai precis, în viitorul apropiat, procesoarele PowerPC nu vor putea oferi decât o cincime din performanţa per watt a unui procesor Intel. Pe de altă parte, este foarte posibil ca mutarea Apple să fi fost forţată chiar de IBM, care nu a considerat necesar să mai investească într-o linie de procesoare de serie mică (cele câteva milioane de procesoare folosite de Apple pentru liniile sale de Mac-uri cu greu pot justifica costurile de sute de milioane de dolari aferente dezvoltării şi producerii unui procesor nou).

Oricare ar fi fost motivele, pe termen lung, adoptarea procesoarelor Intel (disponibile într-o gamă variată, mai ieftine şi în acelaşi timp superioare procesoarelor PowerPC) va ajuta Apple să ofere produse competitive pentru un spectru mai larg de utilizatori, creând premisele creşterii cotei de piaţă. Reversul medaliei este că Apple nu va putea împiedica apariţia clonelor de Mac, precum şi a sistemelor contrafăcute. Pe termen scurt, Apple s-ar putea confrunta cu probleme şi mai grave. Schimbarea de arhitectură va determina apariţia unui vid de produse software, programele existente necesitând rescrierea codului, operaţiune consumatoare de timp. E adevărat, Apple oferă un emulator botezat destul de curios, "Rosetta", dar emularea software nu este o soluţie performantă. Mai mult, o serie de dezvoltatori vor fi descurajaţi de necesitatea de a crea programe care să ruleze atât pe PowerPC, cât şi pe x86. În plan financiar, Apple are înainte o perioadă extrem de dificilă, vânzările liniilor actuale urmând să scadă abrupt. Într-adevăr, puţini vor fi dispuşi să cumpere un produs scump aflat la sfârşitul carierei, potenţialii clienţi preferând să aştepte până când noile computere cu procesoare Intel vor deveni o investiţie sigură. De-a lungul timpului, Apple a mai făcut două rupturi de strategie, de fiecare dată pierzând cote importante de piaţă. În 1994, o dată cu trecerea de la procesoarele Motorola 68K la PowerPC, cota de piaţă a Apple a scăzut de la 12 la 6%, pentru ca lovitura de graţie să vină în 2000, când Apple a adoptat FreeBSD ca motor pentru noul sistem de operare Mac OS X. Rezultatul este vizibil astăzi, când Apple are mai puţin de 2% din piaţa PC-urilor. Specialiştii apreciază că trecerea la arhitectura x86 ar putea determina scăderea cotei de piaţă până la 1%.

Mutarea Apple nu bulversează numai producătorii de procesoare sau PC-uri, ci şi industria software. Microsoft se va vedea pentru prima dată în faţa unui competitor serios, mulţi utilizatori de PC-uri cu Windows fiind tentaţi să ruleze Mac OS X. Chiar dacă Apple nu va permite rularea sistemului de operare propriu pe calculatoare non-Mac, cu siguranţă vor apărea versiuni piratate destinate acestui scop. Pe de altă parte, Apple nu se opune rulării Windows-ului pe sistemele Mac, astfel că şi reversul medaliei este perfect valabil. Această concurenţă nu poate decât să fie benefică utilizatorilor, care vor avea mai multe opţiuni.





PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Acum, lăsând vorbăria şi trecând la subiect, m-a «deranjat» ca «e-om» ce trăieşte o «e-viatză», cum m-ar fi numit stimatul domn Liviu Marica (menţionez că nu mă deranjează să fiu numit aşa, chiar mi se pare că sună bine), că nu a luat în calcul că «e-lumea» a fost construită special pentru ca oamenii să poată comunica mai uşor şi astfel să se apropie."

CONTRAEDITORIAL: VIAŢA VIRTUALĂ, RELAŢIILE VIRTUALE

În numărul trecut s-a întâmplat ca două dintre articolele noastre cu tentă mai personală, editorialul principal al lui Liviu Marica şi cel de la rubrica Jocuri, scris de Bogdan Bridinel, să trateze o temă asemănătoare, deşi din perspective diferite şi cu concluzii hai să spunem deloc asemănătoare. Unul dintre cititori a ţinut şi el să îşi exprime părerea, pe care o puteţi citi mai departe. Înainte de asta, o să ne inspirăm din ceea ce spune el şi o să lansăm o provocare.

Îi aşteptăm pe aceia dintre voi care au folosit site-uri de întâlniri online sau care, într-un fel sau altul, au ajuns să aibă aşa-numite relaţii virtuale să ne povestească experienţele lor. Iar dacă relaţiile au fost transferate apoi şi în "viaţa reală", cu atât mai bine. Ştim că este vorba despre lucruri foarte personale, aşa că nu ne deranjează dacă modificaţi anumite amănunte (nume etc.) în aşa fel încât să vă păstraţi anonimatul.

>>> E-om şi mândru de asta >>>

De la: Dark Hunter
Pentru: www.xtrempc.ro/forum

Citesc de ceva vreme revista voastră, mai exact de pe la numărul 47 (să zicem că am prins DVD-urile de la început). Oricum, nu asta contează. Acum câteva momente citeam primul articol al revistei cu numărul 66. Primul articol este cel al domnului Liviu Marica, aşa că mă voi adresa în special domniei sale. Sunt sigur că opinia pe care dânsul a exprimat-o în articolul "Cât de bine arată e-viitorul nostru?" nu este doar opinia sa, ci a întregii echipe, dar cum articolul este semnat cu numele său...

Acum, lăsând vorbăria şi trecând la subiect, m-a "deranjat" ca "e-om" ce trăieşte o "e-viatză", cum m-ar fi numit stimatul domn Liviu Marica (menţionez că nu mă deranjează să fiu numit aşa, chiar mi se pare că sună bine), că nu a luat în calcul că "e-lumea" a fost construită special pentru ca oamenii să poată comunica mai uşor şi astfel să se apropie. De asemenea, cunosc extrem de multe cazuri de "e-relaţii" ce au tins să devină relaţii în lumea reală. Acesta este doar un mic exemplu despre cum lumea se poate apropia.

De asemenea, ar fi bine să nu uităm să luăm în calcul faptul că "e-relaţiile" se pot crea la distanţe mai mari, cu oricine de pe Glob, lucru ce nu ne este permis de viaţa reală. Desigur că pe Internet se poate minţi extrem de uşor şi să vorbeşti cu total altcineva decât crezi, dar şi în viaţa reală există riscuri. Până acum nu am avut vreo "e-relaţie", dar nu cred că nu aş vrea să am una, chiar din contra.

Mai ţin să menţionez că au început să devină din ce în ce mai mulţi oamenii pe care nu i-ar deranja să nu iasă din casă pentru perioade foarte lungi de timp din cauza "e-vieţii" şi să renunţe la grijile fizice. Din păcate, fără corp nu prea putem trăi, deci ar fi bine să ieşim să îi îndeplinim şi lui dorinţele.

Cam asta este tot ce am vrut să spun, este prima oară când vă scriu şi am observat că vă displac greşelile gramaticale sau sintactice, în caz că am greşit, deşi m-am străduit să scriu cât mai corect, vă rog să mă scuzaţi!

XtremPC: Să ştii că nici noi nu suntem de aceeaşi părere în toate privinţele, la urma urmei suntem oameni, nu borgi. După cum se vede şi din concluziile diferite care reies din editorialul lunii trecute şi articolul introductiv al rubricii Jocuri (care tratează, în mod absolut întâmplător, o temă similară), nu avem cu toţii aceeaşi părere. Sau, cel puţin, unii dintre noi cred că jocurile sunt bune pentru sănătate.

Este de înţeles de ce editorialul de luna trecută nu a fost întâmpinat cu aprobare unanimă, era clar de la început că mulţi văd suficient de multe avantaje în ceea ce Liviu Marica a numit "e-viaţă" încât să fie dispuşi să ignore dezavantajele. De altfel, nici noi nu ignorăm aceste beneficii. La urma urmei, fără pasiunea pentru domeniul IT şi, în consecinţă, pentru componenta electronică a vieţii, nici unul dintre noi nu ar avea ce căuta la o revistă de profil. Dar, tocmai datorită poziţiei noastre, avem o perspectivă bună asupra problemelor cauzate de excese şi nu putem ascunde faptul că aceste excese există.

Una dintre probleme reiese, în mod involuntar, chiar din scrisoarea ta. Simplul fapt că cineva visează să renunţe la componenta fizică a vieţii şi să se refugieze într-un mediu artificial, chiar şi acceptând prieteniile la distanţă ca interacţiuni sociale, nu poate decât să ne îngrijoreze (ca o precizare, am fost nevoiţi să modificăm formularea originală pentru că, în ciuda strădaniilor sale, autorul a comis destul de multe greşeli şi nu am vrut ca mesajul său să se piardă). Nici nu vrem să ne imaginăm ce probleme ar avea copiii viitorului, născuţi de părinţi autişti şi desprinşi de realitate, dacă viziunea ta s-ar îndeplini. Dar să nu virăm prea mult spre SF şi să revenim la aspectul care ne-a atras atenţia, relaţiile născute pe Internet. Au ele vreun viitor? Reprezintă o metodă mai bună de a găsi un partener compatibil sau, dimpotrivă, simplifică lucrurile şi dau naştere unor relaţii fragile, fără un fundament serios? Suntem curioşi şi, decât să ne aventurăm pe cont propriu, preferăm să aşteptăm scrisorile cititorilor despre acest subiect.

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-316.81.84

Fax:
021-316.81.49

Un alt motiv pentru care nu am dori să studiem relațiile online prin prisma unui observator care pune lupa pe un fenomen curios este și acela că nu suntem foarte siguri de moralitatea abordării. Și nici să dezvăluim rezultatele conversațiilor avute cu persoane care credeau că discută în privat (așa cum, de curând, s-a întâmplat în Academia Cațavencu, care a publicat povestea relației virtuale dintre unul din ziariștii de acolo și fosta ostatică din Irak Marie Jeanne Ion) nu ni se pare cinstit.

La final o să mai menționăm și că unul dintre aspectele neplăcute ale interacțiunilor online este comportamentul diferit avut de cei care se știu anonimi și, de aceea, lipsiți de responsabilitate pentru ceea ce fac și zic. Scrisoarea de mai sus a venit și cu numele real al autorului, dar el ne-a rugat să îi păstrăm anonimatul și în cele din urmă am decis să ne conformăm, chiar dacă suntem de părere că este bine ca un om să aibă suficientă încredere în propria opinie încât să își pună numele alături de ea.

>>> XtremPC face SPAM? >>>

De la: Marius N.
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Mă numesc Marius și problema mea cu spam-ul stă în felul următor: de curând am primit prin poștă o carte scoasă de o editură de care nu auzisem pâna acum, însoțită de o factură (aproximativ 800.000 lei) și o scrisoare în care mi se explicau metodele de achitare a acestei facturi.

La vreo două zile după asta mi-am cumpărat XtremPC și am vrut să completez talonul de concurs când, la jumătatea lui, scris alb pe negru este: "Prin trimiterea acestui talon sunt de acord ca datele mele să fie folosite în activități promoționale și de marketing". Chiar trebuie să ne suplimentați și voi cantitatea de spam? Credeți că nu este de ajuns ce ne vine prin poșta electronică?

Părerea mea este că cei care vor reclamă să-și cumpere spațiu în revistă și să nu mai apeleze la astfel de tertipuri, care sunt foarte deranjante. Să nu mă înțelegeți greșit, nu vă acuz pe voi de faptul că acea carte mi-a sosit prin poștă în urma furnizării datelor mele către firmele cu care colaborați, dar nici n-aș vrea să se întâmple așa ceva.

XtremPC: Nu ne-am face griji în privința asta, șansele să treci printr-o astfel de pățanie din cauza noastră sunt destul de reduse. De altfel, XtremPC nu folosește acele date în nici un fel, nici măcar pentru a promova abonamentele la revistă sau alt produs propriu. Respectiva precizare a fost adăugată în mod preventiv, pentru că taloanele sunt cedate firmelor organizatoare ale concursurilor, care ar putea dori să le folosească în activități de marketing. Cum firmele plătesc transportul taloanelor (după cum se poate observa, nu este nevoie de nici un fel de timbru pentru a le trimite), este normal ca ele să le primească la final și să le poată contabiliza.

>>> Rubrică specială cu optimizări >>>

De la: Rifat Dilaver
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Sunt un cititor fidel al XtremPC și sunt mulțumit de calitatea informațiilor care apar în cadrul revistei. Aș avea o singură obiecție de făcut și poate pe viitor acest aspect se va remedia. Aș dori, dacă se poate, să se facă o anumită rubrică special dedicată pentru optimizări de sisteme. În această rubrică să se specifice anumite setări ascunse sau anumite facilități ce pot fi folosite pentru ca un sistem să ruleze cât mai bine. Știu că celelalte reviste de specialitate au asemenea rubrici și cred că ar fi bine să apară și la voi o asemenea rubrică. Și ar mai fi bună reapariția rubricilor dedicate plăcilor video, pentru că erau niște repere foarte interesante.

De asemenea, cred că ar fi folositor pentru toată lumea să se găsească o cantitate mai mare de informații în revistă, prin tipărirea unui număr suplimentar de pagini. Și ar mai fi util, dacă se poate, ca la ediția de DVD să se poată pune pe DVD și niște utilitare pentru plăci de bază mai vechi sau update-uri de BIOS, eu cred că multă lume mai caută așa ceva. Sau eventual adrese utile unde se pot găsi.

XtremPC: O rubrică dedicată ni se pare cam mult, dar articole pe această temă am avut și vom mai avea cu siguranță. Nu putem nici să exagerăm, pentru că domeniul nu este infinit, iar cea mai mare parte a optimizărilor care se pot aduce nu au rezultate foarte spectaculoase. Nu înțelegem la ce te referi atunci când menționezi o rubrică specială cu plăci video, nu am avut așa ceva niciodată. Articole despre plăci video se găsesc în continuare în revistă.

În privința suplimentării numărului de pagini ne-am mai spus părerea, nu credem că a venit momentul încă. Includerea de utilitare pentru componente vechi este o altă idee de care nu suntem foarte siguri, pentru că nu credem că vor fi foarte mulți cei care vor beneficia de ele. Pentru update de BIOS, cel mai util site este întotdeauna cel al producătorului plăcii.

CU OCHII PE FORUM!

DIABOLIK

Bun numărul. Ce-mi place (în ordine aleatorie): prezentarea Photoshop CS 2, HOMM V, Still Life, clienții RSS, carcasa Arctic Cooling Silenium T1, testul de camere, Cum să..., imaginile de la Toyo (cea cu pisica din tomberon este super), Paraworld (cred că va fi o surpriză), Guild Wars, Gran Turismo 4, Blackview (e genial!). Nu-mi plac Psychonauts și nici Pariah. Chiar nu se poate măcar un număr fără un FPS? Tare aș vrea să văd un număr de XtremPC FPS-free. DDR2 - este deja timpul pentru ele? Plăci de bază Intel nu mă interesează, eu sunt în tabăra cealaltă (AMD).

XtremPC

O idee foarte ciudată, trebuie să o spunem. Ar fi destul de greu, pentru că FPS-urile sunt printre cele mai numeroase jocuri de PC, și destul de neplăcut pentru cei care apreciază genul. Noi încercăm să prezentăm cele mai interesante jocuri din fiecare lună, fără a ne ghida după alte criterii în afară de calitate.

scorpion_amd13

Încă mai aștept un test cu chipset-ul VIA K8T890 pentru Socket 939. Foarte bine rezolvată problema cu plagiatul. Chiar nu-mi închipuiam că se poate ajunge la asemenea gesturi. Eu, personal, aștept să termin cu bacul de anul acesta ca să fac un desen 2D și să-l trimit. În acest sens, dacă eu fac desenul de mână, îl scanez și îl trimit, ce trebuie să mai atașez ca să vă conving că este autentic? Eventual să mai schimb puțin culorile și să fac capturi de ecran înainte și după, pe care să le trimit alături de desen? Foarte interesant articolul despre HOMM V. Sper să fie la fel, dacă nu mai bun decât HOMM III, pe care încă îl joc cu mare plăcere. Ar fi păcat să nu se fi învățat nimic din HOMM IV, pe care îl consider un eșec (dar numai din cauza faptului că nu a fost lăsat să se dezvolte cum trebuie, altfel ar fi ieșit mai bun decât III). Totuși chiar nu consider că ar fi trebuit să schimbe linia artistică. Nu mi se pare la locul ei grafica tip animé în HOMM V. Poate în Etherlords, dar nu în seria Heroes of Might and Magic. Blackview-ul din numărul acesta e foarte mișto, mai ales faza cu "Gill Bates" (cititorii știu de ce).

XtremPC

Plăci de bază cu chipset-ul respectiv nu ne-au sosit încă pentru că, se pare, nu au ajuns încă la noi în țară, dar imediat ce vom primi le vom testa. Referitor la desenele realizate de mână, în principiu imaginea scanată în forma ei brută arată că ar trebui să poată fi recunoscută ca atare (și, ca un sfat, te-am îndemna să realizezi o variantă prelucrată în Photoshop sau alt program de gen pentru a o face să arate cât mai bine; apoi trimite-ne atât varianta brută, cât și pe cea prelucrată). Ca să nu existe nici un dubiu, ar trebui să scanezi desenul măcar o dată înainte de a-l termina sau să scanezi și o schiță preliminară în cazul în care ai folosit așa ceva. Ne dăm seama că noile reguli le complică viața celor care trimit imagini și încercăm să nu fim absurzi, dar nu putem publica nimic fără un minimum de dovezi de autenticitate. Despre HOMM V să știi că nouă influențele animé nu ni se par foarte mari, iar stilul vizual amintește foarte mult de cel de-al doilea joc din serie (care este considerat de mulți ca fiind chiar cel mai bun).

Padawan

Am citit testul de camere foto, însă nu cred că ați scris (sau nu am observat eu) dacă prețurile sunt cu TVA și accize crescute.

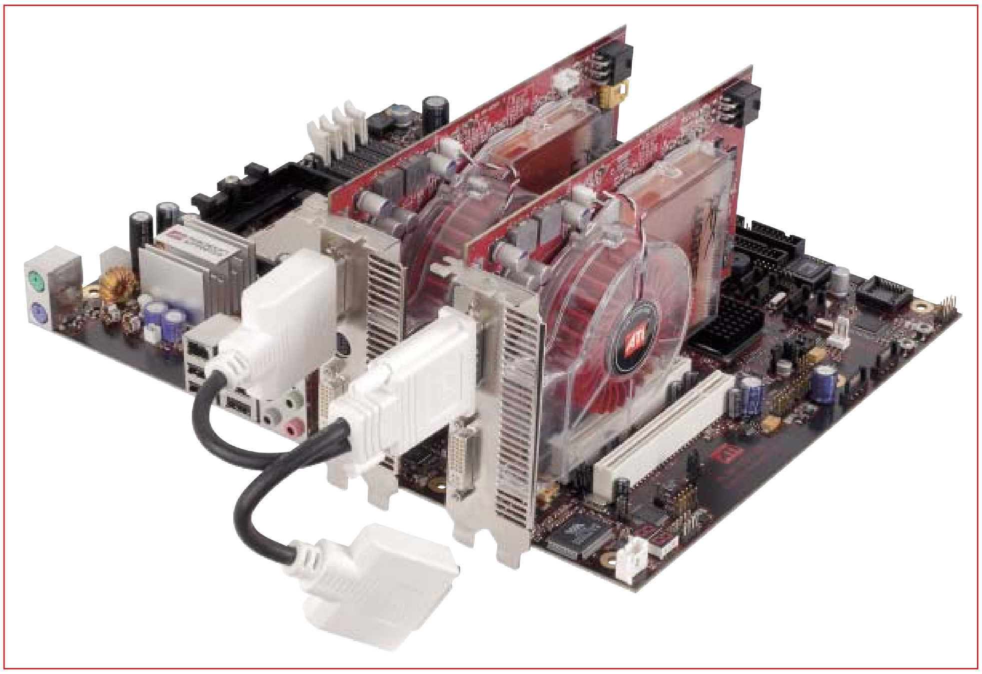
XtremPC

Din păcate, în momentul realizării articolului accizele nu fuseseră eliminate, ceea ce înseamnă că este posibil ca prețurile menționate de noi să difere de cele cu care aparatele pot fi găsite acum în magazine. Vestea bună este că noile prețuri sunt mai mici. Atenție însă, TVA nu este inclusă!

ATI CrossFire

SLI-UL CANADIAN

Deşi ATI oferă în prezent cele mai puternice plăci video, NVIDIA domină autoritar piaţa high end cu soluţia SLI. Pentru a atinge acelaşi nivel de performanţă, ATI recurge la un sistem similar.

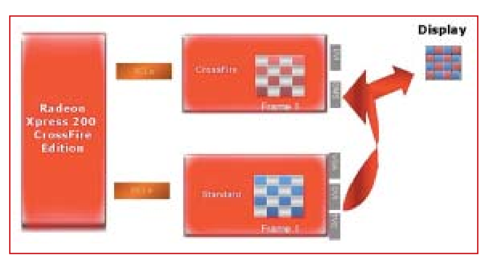


Pentru cei familiarizaţi cu acceleratoarele grafice Voodoo ale 3dfx conceptul SLI (pe atunci acronimul lui Scan Line Interleave) nu reprezintă o noutate. Dispariţia acceleratoarelor grafice PCI şi generalizarea slot-ului AGP au dus la imposibilitatea abordării soluţiilor multi-GPU. O dată cu introducerea PCI-Express, NVIDIA (care a cumpărat ulterior 3dfx) a scos de la naftalină SLI (chiar dacă a păstrat iniţialele, acestea semnifică acum Scalable Link Interface), iar lansarea chipset-ului nForce4 SLI a marcat începutul unei dominări autoritare a pieţei high end. Această dominare nu putea fi tolerată prea mult timp de ATI, care a făcut din dezvoltarea unei soluţii multi-GPU proprii o problemă strategică, mai importantă chiar decât lansarea viitoarei generaţii de acceleratoare grafice bazate pe chip-ul R520.

În ciuda avansului NVIDIA, ATI are mai multă experienţă în domeniul multi-GPU. Încă din 1999, ATI lansa pe piaţă Rage Fury Maxx, o placă video care conţinea două chip-uri grafice Rage 128 Pro. Ceva mai recent, acceleratoarele grafice ATI din familiile 9700 şi 9800 au fost proiectate cu suport multi-GPU, acesta fiind folosit în sistemele profesionale (simulatoare de zbor etc.) care reunesc până la 64 de acceleratoare grafice. Soluţia multi-GPU lansată pe 1 iunie de ATI, sub numele de cod CrossFire, aduce aceste facilităţi în segmentul desktop. Abordarea ATI se aseamănă mult cu soluţia NVIDIA, în sensul că necesită o placă de bază specială, cu două slot-uri PCI-Express 16x, care să permită montarea a două plăci video. Dincolo de aceste similitudini, CrossFire este o soluţie diferită, care prezintă câteva avantaje certe asupra SLI. Astfel, utilizatorii care au cumpărat deja o placă video din familiile Radeon X800 sau X850 o vor putea folosi fără probleme în viitorul sistem CrossFire (spre deosebire de soluţia NVIDIA, care impune cumpărarea a două plăci video identice şi având aceeaşi versiune de BIOS). De asemenea, ATI promite accelerarea multi-GPU în toate aplicaţiile 3D, spre deosebire de NVIDIA, care oferă suport SLI numai pentru anumite jocuri pentru care există suport din driver.

CrossFire presupune folosirea unei plăci video speciale (master board) din aceeaşi clasă cu placa slave (X850 CrossFire Edition pentru X850 XT PE, X850 XT şi X850 PRO, respectiv X800 CrossFire Edition pentru X800 XT PE, X800 XT, X800 XL, X800 PRO şi X800). Placa master preia imaginea parţial randată de la ieşirea DVI a plăcii slave prin intermediul unui port DMS (acesta este în esenţă un port DVI bidirecţional). Pentru compunerea celor două imagini (cea randată de placa slave şi imaginea randată local) specialiştii ATI au implementat în placa master o componentă specială, botezată "compositing engine". Aceasta este programabilă, permiţând lipirea, suprapunerea sau difuzarea imaginilor randate de cele două plăci video. Graţie versatilităţii acestei unităţi de compoziţie, CrossFire oferă mai multe moduri de lucru, trei dintre acestea asigurând creşterea performanţelor (SuperTiling, Scissor şi Alternate Frame Rendering), cel de-al patrulea oferind o calitate deosebită a imaginii randate (Super Anti Alliasing). Dintre acestea, SuperTiling şi Super AA sunt soluţii proprietare ATI. În primul caz, imaginea este împărţită în "dale" (de unde şi denumirea) de 32x32 pixeli, similar unei table de şah, fiecare dintre plăcile grafice randând un set de dale. Această abordare permite o distribuire automată a sarcinii între cele două plăci video, fără ca aceasta să presupună încărcarea suplimentară a procesorului. Pentru situaţiile în care randarea multi-GPU nu aduce nici un avantaj major (aplicaţiile limitate de procesor, cazurile în care frame-rate-ul obţinut cu o singură placă depăşeşte rata de refresh a monitorului etc.) utilizatorul poate opta pentru modul Super AA, care permite creşterea dramatică a calităţii imaginii prin dublarea numărului de sample-uri ale sistemului antialliasing. Astfel, dacă în mod normal plăcile video ATI oferă un maximum de 6x Full Screen antialliasing, Super AA permite atingerea valorii de 12x FSAA, iar prin activarea Super Sampling-ului se ajunge la 14x FSAA, valori imposibil de atins în modul single-GPU.

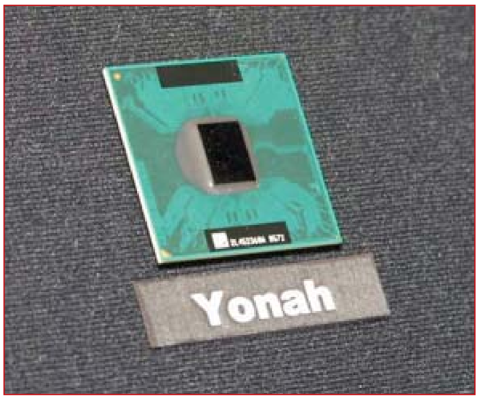
Încă nu am avut ocazia să testăm un sistem CrossFire (şi nici ATI nu s-a aventurat să facă o demonstraţie live!), dar, dacă dăm crezare PR-ului ATI, această soluţie este superioară soluţiei SLI a NVIDIA cu 12% în 3DMark05, 35% în Splinter Cell: Chaos Theory şi peste 60% în Need for Speed Underground 2. Combinând acest avantaj cu posibilitatea folosirii plăcilor video deja existente, la care adăugăm şi compatibilitatea superioară cu jocurile şi aplicaţiile grafice existente, putem concluziona că (cel puţin teoretic) ATI a reuşit ceea ce şi-a propus, respectiv o soluţie performantă şi competitivă în faţa NVIDIA. Pe de altă parte, dacă ATI se încăpăţânează să limiteze suportul multi-GPU la chipset-urile proprii, popularitatea acestei soluţii ar avea de suferit, plăcile de bază cu chipset ATI având în prezent o cotă de piaţă nesemnificativă. În schimb, CrossFire ar da o lovitură grea NVIDIA dacă ar putea funcţiona pe plăcile cu nForce4 SLI...



Intel Yonah

DUAL CORE PENTRU NOTEBOOK

Chiar dacă AMD pare să aibă un avans tehnologic asupra Intel în domeniul procesoarelor de desktop şi al celor pentru servere, Intel este imbatabilă în ceea ce priveşte procesoarele mobile.



Creşterea cotei de piaţă a Intel din ultimul an se bazează în întregime pe succesul platformei Centrino, celelalte segmente (desktop şi server) înregistrând un uşor declin. Luând în considerare şi faptul că vânzările de notebook-uri în Statele Unite le-au depăşit anul acesta pe cele ale sistemelor desktop, înţelegem de ce Intel acordă o atenţie deosebită platformei sale mobile.

A treia generaţie Centrino (purtând numele de cod Napa) se bazează pe procesoarele dual core Yonah, care urmează să intre în fabricaţie la sfârşitul acestui an. Yonah nu este doar primul procesor mobil dual core, el marchează şi trecerea Intel la procesul de fabricaţie pe 65nm. Principala caracteristică a viitoarelor procesoare mobile (care vor fi folosite şi pentru platforma de digital entertainment East Fork, dar şi în computerele Macintosh produse de Apple începând din 2006) este partajarea memoriei cache de 2MB între cele două unităţi de procesare. Acest sistem, botezat de Intel "Smart Cache", este benefic în cazul în care numai un singur core este activ, permiţând accesul la întreaga cantitate de cache. De asemenea, permite ambelor unităţi de procesare să acceseze aceeaşi adresă de memorie, reducând traficul între cele două core-uri. Pentru a îmbunătăţi performanţele memoriei cache, Intel foloseşte data pre-fetchers şi un buffer special care permite dublarea lăţimii de bandă când ambele core-uri sunt active. Ca o surpriză vine absenţa suportului pentru instrucţiunile pe 64 biţi (EMT64), Intel motivând această scăpare prin faptul că piaţa dispozitivelor mobile nu este suficient de matură pentru această tehnologie. Motivul real ar putea fi dimensiunile mai mari ale pastilei procesorului, dar şi consumul crescut de curent în cazul variantei pe 64 biţi.

Deşi Yonah se încadrează în aceleaşi specificaţii de putere ca şi procesoarele Pentium M single core actuale, el beneficiază de un sistem de Power Management îmbunătăţit, permiţând realizarea unor notebook-uri cu autonomie superioară. De asemenea, scurgerile de curent în pastila procesorului vor fi reduse o dată cu trecerea la procesul de fabricaţie de 65nm. În aceste condiţii, Intel apreciază că notebook-urile cu autonomia de opt ore vor deveni realitate în 2008, cu doi ani mai devreme decât estimările iniţiale.

Procesoarele Yonah vor fi disponibile în cinci variante, dintre care una single core, cu frecvenţa de 1.66GHz. Variantele dual core rulează la frecvenţe cuprinse între 1.66 şi 2.17GHz, preţurile fiind comparabile cu cele ale procesoarelor Pentium M din seria 700 actuale. Astfel, Yonah single core va costa 209$, în timp ce versiunile dual core pornesc de la 241$ şi ajung la 637$ în cazul versiunii de vârf.

MS Office 12

TEHNOLOGIA XML ÎN OFFICE

Pentru crearea documentelor, în următoarea versiune a aplicaţiei s-a decis folosirea unui nou standard XML ce va fi dezvoltat tot de Microsoft şi care se va afla sub incidenţa "Open Standards".

Recent, Microsoft a anunţat că formatele de fişiere din viitorul pachet Office vor fi bazate pe o tehnologie XML îmbunătăţită. Noul format îl va înlocui pe cel vechi bazat pe sistem binar ce a fost folosit în toate versiunile anterioare, şi va oferi o mai bună integrare a informaţiei în documente. Această modificare va fi principalul upgrade adus suitei Office 12, ce se aşteaptă a fi lansată în a doua jumătate a anului viitor. Momentan, aplicaţiile ce se cunosc că vor dispune de această schimbare sunt Word, Excel şi PowerPoint.

Din declaraţii reiese că formatul XML dezvoltat de companie va dispune de licenţă "Open", putând fi astfel implementat cu uşurinţă de alţi producători. O mutare nouă ţinând cont de stricteţea de care a dat dovadă Microsoft în ceea ce priveşte acest capitol. Datorită numărului mare de utilizatori de care se bucură aplicaţiile Office, Microsoft a decis dezvoltarea propriului format Office Open XML, nedorind folosirea unuia deja existent, cum ar fi cel ce se află la baza aplicaţiei OpenOffice.Org produse de Sun. Astfel putem trage concluzia că vor exista programe ce vor transforma documentele dintr-un standard în altul. Fişierele ce vor fi create pe baza formatului XML vor fi compatibile cu vechile versiuni de Office prin intermediul unui upgrade. Există posibilitatea ca fişierele să fie salvate şi în vechiul format.

Îmbunătăţiri vor fi aduse la nivelul dimensiunilor fişierelor ce vor fi cu până la 75% mai mici prin integrarea tehnologiei de compresie ZIP ce va reduce costurile prin micşorarea spaţiului ocupat şi a lăţimii de bandă folosite în cazul transferului prin e-mail. Fişierele salvate vor avea o structură internă modulară bazată pe segmente. Astfel, se va încerca sporirea securităţii şi se speră ca recuperarea datelor din fişierele corupte să se realizeze cu şanse mai mari de reuşită prin repararea doar a acelor segmente stricate. Structura modulară prezintă marele avantaj ca, în cazul fişierelor corupte ce totuşi nu pot fi reparate, informaţia din segmentele neafectate să fie totuşi citită.

Formatul Office Open XML, cum a fost denumit, va fi portabil pe sisteme bazate pe Oracle sau MySQL, după cum declară Microsoft. Viitorii utilizatori ai suitei Office 12 vor putea crea mai rapid documente, iar modalităţile de import/export al informaţiilor între aplicaţiile suitei vor fi simplificate. Bazele de date vor putea accesa datele din documente şi tabele Office.

La scurt timp de la afirmaţiile oficialilor gigantului din Redmond, au apărut zvonuri pe diverse site-uri că producătorii aplicaţiei Mac Office vor introduce suport pentru Office Open XML în viitoarea versiune ce probabil va fi lansată la scurt timp după apariţia MS Office 12. Aceasta va fi posibilă prin folosirea în mare parte a codului-sursă dezvoltat de Microsoft. De asemenea, vor exista convertoare din vechile formate Office X în noul sistem XML.


LG
Life's Good
Meet the World in a New Slim Way.
ULTRA Slim SERIES
FLATRON™
L1780U
ESENTA tehnologiei avansate
Monitoarele din seria FLATRON Ultra Slim incorporeaza o gama larga de tehnologii de ultima ora.
Designul futurist, inalta calitate a imaginii si ergonomia acestora dau stil biroului tau.
http://ro.lge.com

Intel East Fork

MINI MAC?

Pornind de la succesul Centrino, Intel propune o nouă platformă pentru home digital entertainment. East Fork seamănă cu un Mac Mini, oferind performanţe de desktop într-un ambalaj de unitate optică.

Schimbarea la faţă a Apple era desigur cunoscută în cercurile avizate încă înainte de COMPUTEX, altfel nu se explică afinitatea bruscă a expozanţilor pentru mini PC-uri izbitor de asemănătoare cu Mac Mini. Mini PC-ul expus la standul AOpen a produs rumoare, fiind considerat un atac direct la adresa Apple, chiar dacă Mac Mini este un sistem entry level complet, în timp ce AOpen XC Cube este un barebone care permite realizarea unui sistem cu specificaţii destul de generoase. În aceeaşi linie se încadrează şi conceptul East Fork demonstrat de Intel, ca viitoare platformă de divertisment pentru sufragerie.

East Fork, care se doreşte a fi încarnarea unui nou format portabil, are dimensiunile unei unităţi optice externe şi este, în esenţă, o platformă de tip Centrino. Cu toate că va include componentele tipice ale acestei platforme (procesor, chipset şi controller wireless, toate furnizate de Intel), East Fork va beneficia de o denumire comercială proprie. Inima mini PC-ului Intel va fi viitorul procesor mobil dual core cunoscut intern sub numele de cod Yonah, care va funcţiona în tandem cu chipset-ul Calistoga. Pentru completarea platformei, Intel a ales viitoarea generaţie de controller wireless (nume de cod Golan). Procesoarele Yonah, bazate pe arhitectura Banias (la rândul său derivată din P6), vor avea două unităţi de procesare într-o pastilă unică de silicon şi vor fi fabricate folosind procesul de 65nm. Cu un FSB de 667MHz, viitoarele procesoare dual core pentru notebook vor atinge o frecvenţă maximă de 2.17GHz. Astfel, în ciuda dimensiunilor liliputane, East Fork promite să ofere performanţe serioase, în special pentru multitasking. Instalat în sufragerie, acesta este ideal pentru rularea conţinutului multimedia, oferind un sunet high definition prin Azalia şi suficientă putere de calcul pentru urmărirea filmelor HDTV. Controllerul wireless îi va permite utilizatorului conectarea la Internet sau la alte dispozitive wireless (PDA, consolă de jocuri etc.), fiind esenţial pentru dezvoltarea conceptului



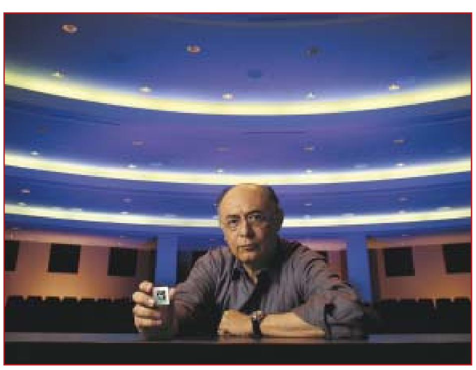
"digital home". Intel intenţionează, de asemenea, să colaboreze cu furnizorii de servicii (digital content providers) pentru a le oferi utilizatorilor o experienţă personalizată.

Deşi iniţial East Fork trebuia să se materializeze la timp pentru a fi prezentat la CES anul acesta, Intel a amânat lansarea sa pentru primul trimestru al anului viitor. Unul dintre motivele principale este nevoia de sincronizare cu lansarea procesoarelor dual core Yonah, prevăzută pentru aceeaşi perioadă de timp.

AMD Pacifica

VIRTUALIZARE HARDWARE

La scurt timp după ce Intel a prezentat tehnologia de virtualizare Vanderpool (VT), AMD a anunţat că pregăteşte un sistem asemănător pentru procesoarele Athlon64 şi Opteron viitoare.

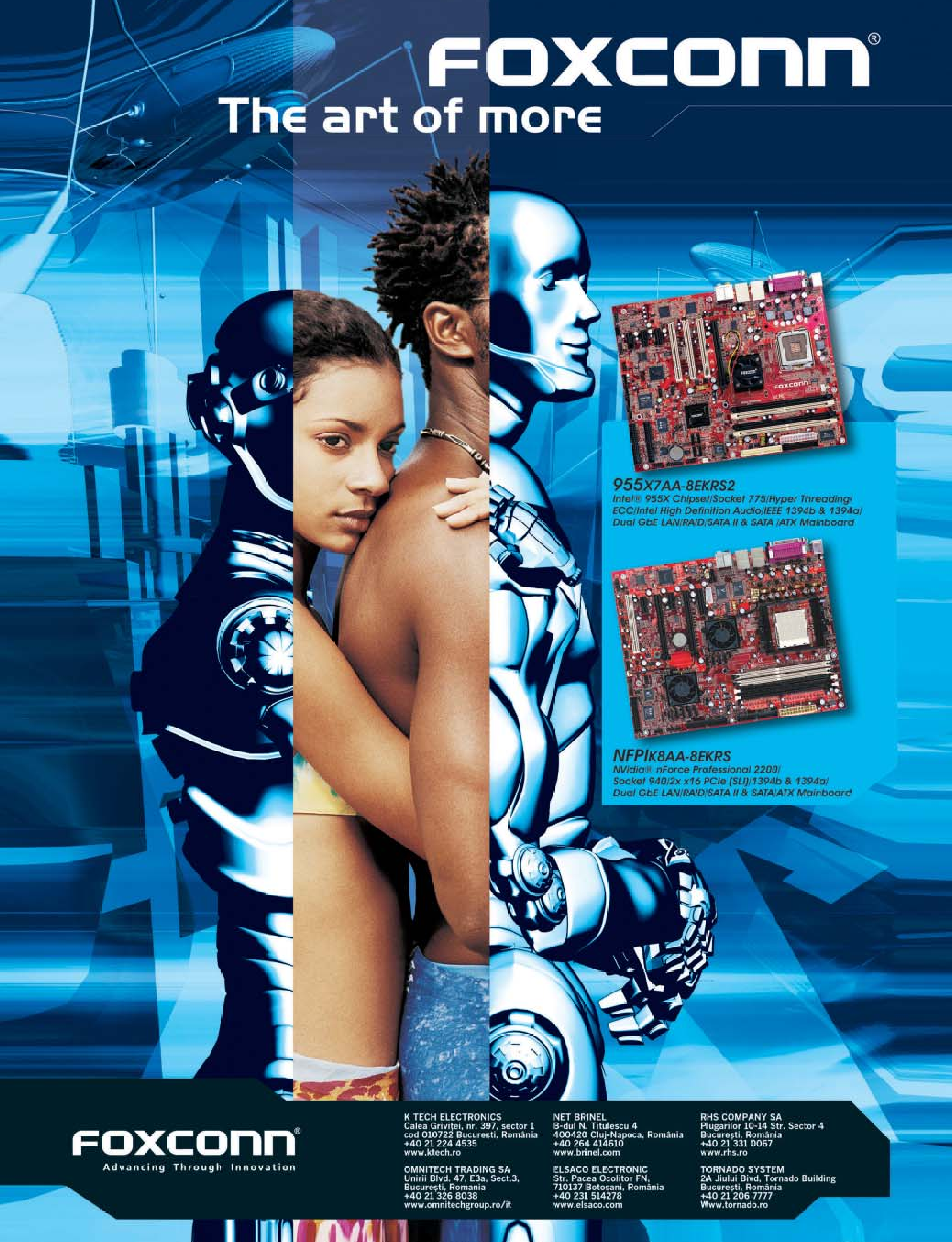


Deşi Intel controlează autoritar piaţa procesoarelor, lupta cu rivalul AMD se desfăşoară după acelaşi principiu "capture de flag" întâlnit şi pe piaţa plăcilor video, în ciuda relativului echilibru dintre ATI şi NVIDIA. A fost suficient ca AMD să lanseze setul de instrucţiuni AMD64 pentru ca Intel să pareze cu EMT64, un set de instrucţiuni în esenţă identic. Procesoarele dual core au fost prilej de sângeroase bătălii între echipele de PR ale Intel şi AMD. Practic, fiecare îmbunătăţire adusă arhitecturii x86 de către unul dintre producători a fost în scurt timp copiată de rivalul său. La fel stau lucrurile şi cu virtualizarea hardware. Vanderpool şi Pacifica sunt în esenţă tehnologii similare, diferenţele dintre acestea fiind date în principal de modul diferit în care procesoarele Intel şi AMD accesează memoria.

Ca şi Vanderpool (descris în XtremPC nr. 63), Pacifica permite împărţirea sistemului în mai multe maşini virtuale care se comportă ca sisteme separate. Această abordare permite accesul simultan la mai multe sisteme de operare diferite, soluţie apreciată de dezvoltatorii de software cross-platform, care pot să testeze astfel codul unui program fără să piardă timpul cu restartarea calculatorului şi încărcarea noului sistem de operare. De asemenea, în domeniul serverelor, virtualizarea va aduce beneficii majore, fie permiţând unui sistem să se comporte ca o fermă de servere, fie oferind o soluţie de back-up în cazul în care sistemul de operare se corupe (traficul va putea fi preluat de alt sistem de operare care rulează pe server).

Chiar dacă Vanderpool şi Pacifica îndeplinesc, în principiu, aceleaşi sarcini, iar diferenţele dintre acestea sunt minore, ele nu vor fi compatibile, în sensul că un program scris pentru Vanderpool nu va putea rula pe un procesor cu Pacifica. Pacifica, ale cărei specificaţii au fost dezvăluite mai târziu de către AMD, adaugă două noi seturi de instrucţiuni la specificaţiile Vanderpool. Unul dintre acestea ţine de controller-ul de memorie, pentru care Pacifica adaugă două noi moduri de lucru - Shadow Page Tables şi Nested Page Tables -, în timp ce al doilea set de instrucţiuni - Device Exclusion Vector - permite coordonarea dispozitivelor care necesită acces direct la memorie (DMA). Aceste seturi noi de instrucţiuni permit procesoarelor cu Pacifica să rezolve în hardware problemele de alocare a memoriei, în timp ce Vanderpool are nevoie de emulare software. Abordarea AMD este facilitată de prezenţa controller-ului de memorie integrat.

Pacifica este aşteptată să apară în procesoarele AMD Turion, Athlon64 şi Opteron în prima jumătate a anului 2006, aproximativ în acelaşi timp cu procesoarele Intel Xeon cu funcţionalitate Vanderpool. Intel va avea totuşi avantajul de a lansa Vanderpool în cursul acestui an în procesoarele de desktop şi Itanium.



FOXCONN®
The art of more
955X7AA-8EKRS2
Intel® 955X Chipset/Socket 775/Hyper Threading/
ECC/Intel High Definition Audio/IEEE 1394b & 1394a/
Dual GbE LAN/RAID/SATA II & SATA /ATX Mainboard
NFPIK8AA-8EKRS
NVidia® nForce Professional 2200/
Socket 940/2x x16 PCIe (SLI)/1394b & 1394a/
Dual GbE LAN/RAID/SATA II & SATA/ATX Mainboard
FOXCONN®
Advancing Through Innovation
K TECH ELECTRONICS
Calea Griviței, nr. 397, sector 1
cod 010722 București, România
+40 21 224 4535
www.ktech.ro
OMNITECH TRADING SA
Unirii Blvd. 47, E3a, Sect.3,
București, Romania
+40 21 326 8038
www.omnitechgroup.ro/it
NET BRINEL
B-dul N. Titulescu 4
400420 Cluj-Napoca, România
+40 264 414610
www.brinel.com
ELSACO ELECTRONIC
Str. Pacea Ocolitor FN,
710137 Botoșani, România
+40 231 514278
www.elsaco.com
RHS COMPANY SA
Plugarilor 10-14 Str. Sector 4
București, România
+40 21 331 0067
www.rhs.ro
TORNADO SYSTEM
2A Jiului Blvd, Tornado Building
București, România
+40 21 206 7777
Www.tornado.ro

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Brinel Partners' Meeting 2005



Pentru întâlnirea din acest an cu partenerii săi de afaceri, care s-a desfăşurat în perioada 20-22 mai, Brinel a ales Sovata, o destinaţie pitorească în atmosfera patriarhală a Munţilor Gurghiului. Acest eveniment a devenit deja o tradiţie, constituind un bun prilej de a strânge relaţiile cu partenerii de afaceri, dar şi un foarte util schimb de experienţă. La eveniment au participat reprezentanţii a peste 30 de companii din întreaga ţară, precum şi ai partenerilor externi ai companiei BRINEL: Foxconn, Intel, Microsoft, APACER şi MGE UPS Systems. Cu acest prilej, reprezentanţii BRINEL au prezentat noutăţile din oferta de produse a companiei, punctele de rezistenţă fiind lansarea celor două configuraţii de notebook ALPIS - SmartBook şi HighBook - şi dezvoltarea conceptului ALPIS Business PC. Alte produse prezentate participanţilor au fost plăcile de bază şi carcasele produse de Foxconn, cardurile de memorie şi cititoarele de carduri ale APACER sau produsele UPS ale MGE. De asemenea, de o atenţie deosebită s-au bucurat ofertele software ale Microsoft, compania Brinel deţinând certificarea "Microsoft Gold Partner" pe trei competenţe: Advanced Infrastructure Solutions, Networking Infrastructure Solutions şi Learning Solutions. Compania Brinel şi-a început activitatea în 1991, la Cluj, fiind în prezent unul dintre principalii furnizori români de soluţii informatice la cheie. Brinel s-a impus pe piaţă ca integrator de sisteme şi producător de aplicaţii software pentru managementul afacerilor.

www.brinel.ro

Brother Dealer Day

Brother International Austria GmbH a organizat, pe data de 3 iunie, la hotelul Marriott din Bucureşti, evenimentul anual "Dealer Day", dedicat partenerilor companiei şi specialiştilor IT din ţara noastră. Invitaţi speciali ai evenimentului au fost Yuji Furukawa - Brother European Managing Director, şi Norbert Aumuller - Managing Director Brother Austria. Aceştia au prezentat noua gamă de produse Brother, formată din 12 produse localizate pentru România (7 laser, dintre care 4 multifuncţionale, şi 5 cu jet de cerneală), precum şi strategia de dezvoltare a firmei în următorii doi ani. Brother International este unul dintre cei mai importanţi producători mondiali de imprimante alb-negru şi color, faxuri, multifuncţionale, maşini de scris, dar şi maşini de cusut pentru uz casnic şi profesionale. Cifra de afaceri a depăşit 4 miliarde de dolari în 2004, grupul fiind pe primul loc în Europa de Vest în vânzarea echipamentelor multifuncţionale laser monocrome şi pe locul doi în vânzarea imprimantelor laser monocrome. "În ultimii 15 ani ne-am crescut profitul cu 100% şi ne-am propus să realizăm o creştere asemănătoare şi în următorii ani", a declarat la conferinţa de presă domnul Yuji Furukawa.

www.brother.com



Intel dual core în România



Intel Corporation a anunţat că noile platforme dual core bazate pe procesoarele Intel Pentium D sunt disponibile şi în România. Producătorii ALTEX şi Flamingo vor oferi sisteme dual core nu numai pasionaţilor de computere şi marilor amatori de entertainment, ci şi publicului general care doreşte să achiziţioneze un PC. Noile sisteme, "Davio Dual Core", respectiv "Diablo G", combină tehnologii-cheie hardware şi software, fiind concepute pentru a oferi utilizatorilor posibilitatea de a rula simultan mai multe aplicaţii cu conţinut digital. În acelaşi timp, computerele cu procesor dual core permit şi companiilor să crească nivelul de securitate al PC-urilor, calitatea managementului de sistem şi a capabilităţilor de colaborare. Tehnologia dual core înseamnă performanţă superioară a computerului, consum redus de energie şi procesare mai eficientă a mai multor taskuri în acelaşi timp (multitasking). Din acest punct de vedere, procesoarele cu mai multe core-uri constituie o premisă pentru îmbunătăţirea experienţei utilizatorilor, atât acasă, cât şi la birou. "Punând la dispoziţia consumatorilor din România tehnologia dual core, sistemele prezentate oferă posibilitatea de a face un pas important înainte în ceea ce priveşte activitatea de computing", spune Piotr Pagowski, Intel Territory Manager, Europa Centrală şi de Est.

www.intel.com


Download time: 17 min
ADSL EXPRESS
ROMTELECOM
Viteză și valoare pentru afacerea ta
Vrei un serviciu de calitate pentru acces la Internet? Alege **ADSL Express de la ROMTELECOM!** Internet de 20 de ori mai rapid decât prin dial-up, conexiune permanentă, fără limită de trafic sau de timp, un cont de e-mail și un spațiu pentru găzduire website de câte 100 MB fiecare. Dacă până la 31 iulie închei contract de abonament pe un an pentru serviciul ADSL Express, beneficiezi de instalarea gratuită a acestuia. Pentru a afla informații privind disponibilitatea ADSL Express în zona ta, pentru comenzi sau pentru orice alte detalii privind acest serviciu, sună gratuit la 935 sau scrie la **internet@romtelecom.ro**
www.romtelecom.ro

"Suportul tehnic şi service-ul reprezintă un beneficiu major oferit clienţilor noştri."

În dialog cu Diverta despre evoluţia către mediul Internet al vânzărilor de componente IT



Sebi Vasilescu
Director Divizia Retail
Grupul RTC

XPC: Cum se diferenţiază Diverta de concurenţă din punct de vedere al suportului tehnic şi service-ului?

S.V.: Premisa generală de la care pleacă Diverta privind strategiile de piaţă IT se referă la valorificarea avantajelor pe care conceptul de "magazin media" - unic pe piaţă - ni le oferă. Astfel, atuurile noastre cele mai importante sunt: proximitatea - suntem prezenţi în aproape toate marile oraşe ale ţării, în centrele comerciale (Mall, Plaza Bucureşti, Lotus Oradea, Omnia Ploieşti, Iulius Iaşi, Parâng Tg. Jiu etc.), o gamă largă de produse - cel puţin egală cu a magazinelor specializate adaptate la piaţă prin introducerea rapidă a produselor noi şi prin reduceri substanţiale de preţuri pentru produsele ce "îmbătrânesc" moral. Pentru produsele IT distribuite prin Diverta suportul tehnic şi service-ul reprezintă un beneficiu major oferit clienţilor. Apartenenţa reţelei Diverta la Grupul de firme RTC are efecte inclusiv în această direcţie. Astfel, în Grup există o firmă specializată în service - suport pentru produse IT. Este vorba despre BestServ, companie care preia o mare parte din problemele de service şi suport tehnic pentru produsele vândute în reţeaua Diverta. Avantajele BestServ sunt pe de o parte acoperirea naţională, iar pe de altă parte faptul că este o firmă cu tradiţie în acest domeniu şi cu specialişti cu experienţă vastă. În plus, o parte din producătorii şi distribuitorii produselor pe care le comercializăm ne asigură şi service-ul pentru aceste produse.

XPC: Ce metode de fidelizare a cumpăratorului folosiţi şi cât de eficiente sunt acestea?

S.V.: Fidelizarea clienţilor ocupă un loc important în strategia noastră de dezvoltare. Discount-uri acordate clienţilor vechi, permanenţe, flexibilitatea în vânzare (mai ales în cazul magazinelor din oraşe mai mici), concursurile organizate cu mai mulţi parteneri media, tombolele cu premii sunt doar câteva metode de fidelizare a clienţilor. Mai mult decât atât, proiectăm un program general de fidelizare a clienţilor Diverta prin carduri special emise în acest sens.

XPC: Ce părere aveţi despre magazinele de cumpărături online? Cât de multe comenzi sunt realizate de pe site-ul dumneavoastră şi ce procent reprezintă acestea din totalul vânzărilor? Oferiţi reduceri pentru cumpărăturile realizate online?

S.V.: Magazinele virtuale sunt în plină expansiune pe piaţa românească, lucru care se aplică şi în cazul www.dol.ro. Site-ul dol.ro înregistrează o creştere continuă şi pe partea de IT (circa 20% din comenzile de pe site sunt primite pentru produse IT). O dată cu creşterea numărului de articole listate pe www.dol.ro, a ofertei generale, a newsletter-urilor săptămânale deja implementate, a ofertelor speciale pregătite valabile numai pentru dol.ro pentru această vară, ritmul de extindere al acestui canal va fi exploziv.

XPC: Care sunt principalii concurenţi ai Diverta în ţara noastră?

S.V.: Concurenţii direcţi ai Diverta pe piaţa de IT - reţelele de produse electrocasnice şi IT: Altex, MediaGalaxy, Flanco, raioanele de IT ale supermarketurilor reţelele specializate de IT - Flamingo, UltraPro, Depozitul de Calculatoare, Best Computers - sunt concurenţi într-o măsură mai mică, deoarece se adresează unui public mai specializat; din această cauză, şi structura gamei de produse IT Diverta este oarecum diferită de a reţelelor specializate (în Diverta accentul este pus pe produsele multimedia, data-storage, consumabile, imprimante, sisteme, foto-video şi mai puţin pe componente PC propriu-zise).

XPC: Aveţi de gând pe viitor să vă extindeţi şi în afara teritoriului ţării noastre?

S.V.: Diverta se extinde în afara graniţelor ţării. Primul pas va fi făcut în Republica Moldova încă din acest an.

XPC: Care sunt brandurile cele mai vândute de produse distribuite de dumneavoastră şi ce credeţi că primează în acest moment pentru utilizatorul român: preţul sau calitatea produsului? Care sunt principalele mărci de produse IT distribuite exclusiv prin reţeaua Diverta?

S.V.: Deşi piaţa românească de consumer este una "price-sensitive" unde în continuare preţul este factorul dominant în decizia de achiziţie, în ultimii ani, din ce în ce mai mulţi consumatori finali sunt mai educaţi şi acordă un interes sporit calităţii produselor. Pornind de la acest lucru, Diverta contribuie la acest trend prin prezentarea în magazine a celor mai noi produse din gama lor. Branduri preponderente în Diverta: Canon, Philips, HP, Lexmark, Logitech, Samsung, Hama, A4Tech. (Hama - renumit brand internaţional de conectică distribuit în retail pe piaţa românească în exclusivitate prin reţeaua Diverta.)

XPC: Care este politica de garanţii a firmei?

S.V.: Garanţia produselor este cea acordată de către producătorul/distribuitorul oficial. Deşi service-ul pentru produsele aflate în garanţie este de competenţa producătorului/distribuitorului, de multe ori magazinele asigură nu numai un minimum de suport tehnic şi implicare în soluţionarea problemelor de service (mai puţin complexe), dar se constituie şi în interfaţa dintre client şi agentul de service, în scopul urgentării rezolvării cazurilor.

XPC: Care este ponderea produselor IT din totalul vânzărilor Diverta?

S.V.: Produsele IT şi echipamente de birou deţin circa 20% din totalul vânzărilor noastre.

XPC: Cum vedeţi competiţia cu marile lanţuri de produse electrocasnice (gen Altex, Flanco etc.), dar şi cu supermarketurile (Carrefour, Cora, Metro) în ceea ce priveşte vânzările de calculatoare şi produse multimedia? Dar cea cu distribuitorii consacraţi de produse IT?

S.V.: Cât timp competiţia este una loială şi "războiul preţurilor" nu loveşte în eficienţa vânzărilor, aceasta este benefică, deoarece stimulează dinamica pieţei şi diversificarea ofertei. Există anumite categorii de produse la care concurenţa este destul de acerbă (sisteme, imprimante, foto-video) şi diferenţierea se face mai mult prin mediile de marketing prin care fiecare reţea îşi promovează aceste produse, şi alte categorii (produse multimedia, periferice PC, accesorii, consumabile) la care diferenţierea se face mai mult prin gama mult mai mare pe care o oferim, prin nivelul serviciilor prestate, al suportului informaţional oferit clienţilor la raft şi, nu în ultimul rând, prin preţurile practicate, sector în care Diverta înregistrează creşteri foarte mari în ultima perioadă.

"Soluţiile Tivoli ajută clienţii să înţeleagă şi să gestioneze valoarea sistemelor IT."

De vorbă cu IBM despre soluţii precum On Demand Business sau Tivoli dedicate companiilor



Wilhelm Moser
Manager of Tivoli Software
IBM Software Group Central&Eastern Europe, Middle East/Africa

XPC: Ce înseamnă "On Demand Business"?
W.M.: O companie On Demand este o întreprindere ale cărei procese – integrate de la un capăt la altul în cadrul companiei, cu partenerii de afaceri, furnizorii şi clienţii – pot răspunde rapid oricăror cereri venite din partea clienţilor, oportunităţilor pieţei şi ameninţărilor externe.

XPC: On Demand Business este o soluţie adresată companiilor mici sau celor mari? De ce?
W.M.: On Demand Business se adresează oricărui tip de companie şi oricărei ramuri industriale, de dimensiuni mici sau mari. Pentru a face faţă noilor cereri de dezvoltare a afacerii, compania trebuie să fie capabilă să răspundă rapid, eficient şi cu o calitate maximă. Astfel, este necesară o nouă modalitate de conducere a companiilor, care să poată fi aplicată atât companiilor mici, cât şi celor mari.

XPC: De ce nu este bună ideea de a apela la serviciile specializate ale unei companii IT?
W.M.: Pentru multe companii, precum Amazon sau eBay, tehnologia informaţiei este o investiţie strategică. Aceste companii îmbunătăţesc sistemul IT pentru a deveni mai competitive şi pentru a surclasa concurenţa. De aceea aleg noile metode de a administra IT-ul: IT Service Management. Alte companii apelează la servicii IT specializate doar parţial. În ambele cazuri IBM Tivoli oferă soluţii pentru administrarea IT-ului într-un mod eficient şi eficace prin conectarea IT-ului la obiectivele afacerii. Acest lucru valorifică departamentul IT şi implicit compania, întrucât IT-ul reprezintă o investiţie strategică.

XPC: Ce este ITIL?
W.M.: ITIL este o bază de date pentru infrastructura IT, un ghid al descrierilor asupra modului în care se administrează şi se operează în mediul IT. ITIL nu este un produs sau o soluţie, este doar un ghid de descrieri ale proceselor.

XPC: Cum va ajuta soluţia IBM Tivoli companiile în vederea reducerii timpului şi costurilor necesare implementării unui proces? Daţi-ne un exemplu!
W.M.: O dată cu noul produs Tivoli Manager de Procese oferim clienţilor noştri un pachet unic, preinstalat, care poate automatiza procesele IT, cum ar fi coordonarea desfăşurării aplicaţiilor prin software, hardware, stocare şi tehnologii de reţea. Acestea pot fi ajustate pentru un anumit domeniu, cum ar fi medicina sau vânzarea cu amănuntul. IBM Process Managers va susţine managementul schimbării şi lansării, managementul valabilităţii şi managementul ciclului de viaţă a informaţiei.

XPC: Ce reprezintă IBM Tivoli Unified Process?
W.M.: IBM Tivoli Unified Process este prima soluţie care furnizează acţiuni specifice pentru ITIL, un ghid al celor mai bune practici pentru procesele IT care ajută clienţii în integrarea acestora. Este primul instrument care oferă cunoştinţe pentru implementarea celor mai bune modalităţi de mapare, modificare şi îmbunătăţire a proceselor IT. Clienţii învaţă cum să modifice un sistem, cum să urmeze paşii corecţi şi de ce programe şi componente au nevoie.

XPC: Ce este IBM Tivoli Change and Configuration Management Data Base?
W.M.: IBM Tivoli Change and Configuration Management Database (CCMDB) este o bază de date "virtualizată" care permite circulaţia informaţiei prin mai multe baze de date. Aceasta oferă o singură viziune asupra unei aplicaţii care rulează pe mai multe servere, acordând personalului IT posibilitatea de a lua deciziile corecte – ca, de exemplu, administrarea parolelor astfel încât anumite persoane să aibă acces la anumite sisteme. În plus, CCMDB identifică automat resursele şi relaţiile dintre acestea, reducând efortul identificării componentelor.

XPC: Ce altceva ar mai trebui să ştim despre Tivoli?
W.M.: Soluţiile Tivoli ajută clienţii să înţeleagă, să administreze şi să valorifice sistemele IT într-o lume On Demand, depăşind perspectivele individuale şi furnizând o viziune integratoare prin care să se optimizeze şi să se administreze sistemele IT. Soluţiile inteligente Tivoli folosesc o tehnologie autonomă pentru diagnosticarea sistemelor şi rezolvarea problemelor, ajutând la crearea unui mediu IT fiabil, reducând timpul de implementare. IBM Tivoli este lider de piaţă în aceste domenii, iar analiştii îl consideră cel mai bun.





Ear Force HPA

Căşti pentru sunet 5.1

Dacă faceţi parte din grupul celor care se uită la DVD şi ascultă la căşti, avem o veste bună pentru voi: Turtle Beach a creat căştile cu sunet 5.1. Sunt disponibile în două variante: cu amplificator (Ear Force HPA) sau fără amplificator (Ear Force X-51 5.1). Fiecare cască are trei difuzoare (centru, faţă şi spate) şi un subwoofer poziţionat în spatele acestora. Subwoofer-ul vibrează atunci când sunt emise sunete joase, creând o senzaţie interesantă mai ales în jocuri. Am avut ocazia să testez o pereche de căşti asemănătoare la COMPUTEX în jocul Need For Speed Underground 2 şi pot spune că este o experienţă greu de egalat. Conectarea la placa audio a sistemului se realizează prin patru mufe. Este interesant faptul că Ear Force HPA se alimentează separat. Dacă deja vă doriţi aceste căşti trebuie să ştiţi că Ear Force HPA nu este disponibil încă pe piaţă, însă se pot realiza precomenzi pe site-ul producătorului. Ear Force HPA costă 100$, iar Ear Force X-51 5.1 doar 80$.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului



Koziol NEIL

Un USB stilat

Koziol este o companie germană care se ocupă cu decoraţiunile interioare. Şi cum computerele au invadat aproape toate casele, Koziol nu putea scăpa ocazia de a înfrumuseţa chiar şi porturile USB. NEIL este în esenţă un prelungitor pentru USB cu scopul de a-i oferi utilizatorului un plus de confort atunci când trebuie să conecteze periferice la acest tip de port. Principala deosebire între un prelungitor USB obişnuit şi NEIL este designul realizat de Koziol. În plus, NEIL este iluminat interior, fapt care creează (în opinia designerilor de la Koziol) o atmosferă mai interesantă în jurul computerului. Noi preferăm totuşi porturile USB frontale deoarece nu ne plac firele de pe birou. Doar tindem spre wireless, nu?

LighTalk LED Scanner

Lumini vorbitoare

LighTalk LED Scanner face parte din seria de produse "uite ce gadget inutil tocmai mi-am cumpărat!". Chiar şi descrierea produsului pleacă de la premisa că vă plictisiţi la vreo şedinţă şi vreţi să vă distraţi împreună cu colegii arătându-le creaţiile voastre de pe hârtie. LighTalk LED Scanner înregistrează o imagine de pe hârtie (aria de scanare este de maximum 4x7") şi o poate reda vizual prin intermediul unor LED-uri atunci când este mişcat rapid de la dreapta la stânga şi invers. Dimensiunea acestuia este de 8.5" lungime, cu un diametru de 1" şi utilizează două baterii AAA ce-i asigură o autonomie de 10 ore (numai să nu obosiţi să-l tot agitaţi atâta timp prin aer). LighTalk LED Scanner dispune de o memorie proprie cu scopul de a păstra patru imagini ce pot fi redate ulterior şi este disponibil în două culori: alb şi albastru.



hardware



Ionuţ Popa

A face sau a nu face upgrade

Nu întotdeauna promisiunile privind uşurinţa upgrade-ului sunt adevărate.

Unul din lucrurile după care se ghidează utilizatorii în momentul achiziţionării unui calculator sau unor componente hardware este perspectiva de upgrade pe care o oferă produsul respectiv. Astfel, de multe ori ofertele bune se dovedesc neinspirate dacă se priveşte în perspectivă.

Pentru iubitorii upgrade-ului există momente cruciale, când trebuie investite sume mari pentru a schimba mai multe componente. Un astfel de moment recent este cel al apariţiei platformei LGA775 ce presupune schimbarea procesorului, plăcii de bază şi plăcii video. În unele cazuri este nevoie şi de schimbarea memoriilor DDR cu DDR2 şi chiar cumpărarea unei noi surse de alimentare cu conector ATX cu 24 pini. Suntem practic confruntaţi cu situaţia de a schimba componentele-cheie ale PC-ului. Mulţi utilizatori au decis să-şi vândă astfel vechiul calculator, recuperând o parte din banii daţi pe achiziţionarea unuia nou. Din păcate pentru cei ce au optat pentru un sistem LGA775, lucrurile nu s-au oprit aici deoarece la foarte puţin timp şi-au făcut apariţia pe piaţă procesorelor Intel Pentium 4 din seria 6XX ce oferă suport pentru instrucţiunile pe 64 biţi, iar de curând au fost anunţate modelele dual core, ce vor avea un preţ de pornire prietenos, cu puţin peste 200$. Din păcate, acestea au nevoie de noi plăci de bază, şi foarte probabil nici cei ce şi-au păstrat sursa de alimentare nu vor scăpa fără să achiziţioneze una nouă. Nici nu mai menţionăm memoriile DDR2 667MHz, care sunt suportate doar de chipset-urile noi nForce4 SLI Intel Edition, I945P şi I955X. Din acest peisaj mai lipseşte doar adoptarea la scară largă a standardului BTX, ce ar presupune o placă de bază nouă plus carcasă şi sursă de alimentare.

Un alt exemplu foarte bun de upgrade neinspirat îl constituie cel al sistemelor SLI. Principalul argument în acest caz îl constituia posibilitatea achiziţionării unei a doua plăci video pentru creşterea performanţei printr-un simplu upgrade.
O dată cu lansarea lui GeForce 7800GTX primele teste publicate pe Internet oferă cifre ce cu siguranţă nu îi vor mulţumi pe posesorii unui sistem SLI cu două GeForce 6800 Ultra. Noul chip grafic NVIDIA este superior ca performanţă la rezoluţii mari de 1600x1200 pixeli sau mai mult, diferenţa crescând dramatic în momentul activării opţiunilor de calitate de antialliasing şi filtrare anisotropică. Astfel, posesorii a două plăci video GeForce 6800 Ultra ar trebui să le vândă şi să cumpere un GeForce 7800GTX. De asemenea, şi cei care au doar o placă video ar fi mai avantajaţi să o vândă şi să completeze diferenţa de preţ pentru a achiziţiona un GeForce 7800GTX, decât să mai cumpere o placă video identică pentru completarea sistemului SLI.

Celor care se gândesc la ce ar putea face cu un sistem GeForce 7800GTX SLI le recomandăm să ţină cont de faptul că peste cel mult un an NVIDIA va lansa un nou chip grafic mai puternic, situaţia menţionată în paragraful anterior putându-se repeta foarte uşor. Acest lucru nu înseamnă că SLI nu este o soluţie bună, dimpotrivă, dar pentru cei atenţi la cum îşi cheltuiesc banii cu siguranţă nu este alegerea ideală.

În această lumină nu cred că este recomandat să ne bazăm decizia finală de cumpărare pe promisiunile de upgrade date de producători, deoarece progresul tehnologic şi uzura morală a componentelor va dicta mereu schimbarea acestora. De asemenea, planurile de viitor ale producătorilor se pot schimba, un bun exemplu fiind Socket 939, care, deşi era lăudat de AMD ca fiind soluţia high end pentru mulţi ani, va fi înlocuit de Socket M2 începând cu 2006.

ERATĂ

În XtremPC 66 s-a strecurat o greşeală. La testul de memorii DDR2, garanţia memoriilor GeiL este 99 de ani, nu 99 de luni, cât se specificase anterior.

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI 915P COMBO
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W



Ultra-fast DDR2 Memory
Gamers&Power users' Best Choice
Mars
DDRII
800/667/533
Lifetime Warranty
Lead-Free & RoHS Compliance
• All Lead-Free
• Extraordinary performance
• Exclusive anti-counterfeiting technology
HOT PRODUCT HOT PRODUCT EDITORS' CHOICE BEST HARDWARE RECOMMEND RECOMMEND
TweakPC (Germany)
TweakPC (Germany)
PC Magazine (Middle East)
3D Italia (Italy)
3DNEWS (Russia)
pcekspert (Croatia)
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com
Distributor:
Tornado Sistems SRL
Tel: 40-21-206-7740
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
ELKOTech Romania S.A.
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
http://www.elko.ro
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
http://www.caro.ro
Venus
667/533
1GB DDRII SO-DIMM



COMPUTEX 2005
25 DE ANI DE SUCCES

Cel mai mare târg IT din ASIA, ce aniversează un sfert de secol de existenţă, şi-a deschis porţile în ultima zi a lunii mai, pe o vreme toridă, specifică zonei geografice.

DIN PUNCTUL DE VEDERE AL JURNALISTULUI, UN târg IT este un succes dacă au loc evenimente importante, precum lansări de produse noi, conferinţe inedite etc. Lipsa acestor elemente poate cataloga uşor evenimentul drept mediocru, urmând semnele de întrebare asupra a ce nu a mers bine. Din fericire, sunt mai multe puncte de vedere ce trebuie luate în seamnă, precum cel al organizatorilor, expozanţilor şi vizitatorilor.

Astfel, aruncând o privire asupra celei de-a 25-a ediţii a târgului COMPUTEX, ce are loc în Taipei, capitala Taiwanului, am observat că aniversarea unui sfert de secol de existenţă a fost încununată de succes. Târgul a crescut la capitolul vizitatori, expozanţi şi suprafaţă a standurilor, aceştia fiind cei mai importanţi indicatori ai succesului COMPUTEX.

Dacă creşterea cu 7.75% a numărului de oameni de afaceri străini nu este impresionantă, saltul de 57.31% al vizitatorilor plasează COMPUTEX Tapei pe locul 2 pe plan internaţional în topul târgurilor IT, în spatele CeBIT Hanovra, devansând astfel Comdex-ul. În ordine descrescătoare, ţările de provenienţă a oamenilor de afaceri prezenţi la COMPUTEX 2005 au fost SUA, Japonia, Coreea de Sud, Hong Kong şi China, aceasta din urmă sporindu-şi numărul cu aproximativ 30% faţă de anul trecut.

Revenind la impresia jurnalistică, se poate spune că cele mai aşteptate lansări, NVIDIA GeForce 7800 şi ATI R520, nu au avut loc, accentul fiind pus anul acesta pe procesoarele dual core şi sistemele cu două plăci video: SLI şi Crossfire. Nu au lipsit conferinţele de presă şi prezentările de produse din cele mai variate domenii ale IT-ului, tururile turistice ale împrejurimilor, tururile fabricilor principalilor producători destinate presei şi prezenţele feminine de la standuri.

Atmosfera deschisă şi relaxantă s-a păstrat pe toată durata târgului, 31 mai-4 iunie, şi face ca dezamăgirea parţială cauzată de lipsa unor lansări importante să fie uşor depăşită de bucuria de a participa la unul dintre cele mai mari târguri IT ale momentului.







SIS 656FX

Suport dual core



Cum era şi de aşteptat, apariţia procesoarelor Intel dual core a fost însoţită de lansarea chipset-urilor I945P şi I955X, singurele care oferă compatibilitate cu Pentium D. Nici ceilalţi producători nu se lasă mai prejos, SiS prezentând la COMPUTEX chipset-ul SiS656FX cu southbridge-ul SiS966. Caracteristicile sunt la nivelul concurenţei: suport DDR2 667, FSB 1066, Serial ATA RAID, Gigabit LAN şi HD Audio. Conectarea între northbridge şi southbridge se face prin interfaţa proprietară MuTIOL la 1GB/s. Despre VIA nu se ştiu încă planurile în ceea ce priveşte suportul dual core. În ceea ce priveşte platforma Athlon64, SiS a prezentat SiS756+SiS965, chipset compatibil cu procesoarele Athlon64, X2 şi FX.

www.sis.com.tw

ASUS P5WD2 PREMIUM

Suport pentru DDR2 1066

ASUS P5WD2 Premium este prima placă de bază cu chipset Intel 955X care oferă suport nativ pentru memoria DDR2 1066. Astfel P5WD2 Premium oferă posibilităţi ridicate de overcloking pentru memorie. Conform rezultatelor obţinute în urma testelor realizate de inginerii de la ASUS câştigul de performanţă este de 9% atunci când se foloseşte memorie DDR 1066 în loc de DDR2 667. ASUS P5WD2 Premium face parte din seria "AI Life". Are două sloturi PCI Express 16X, suport pentru SATA II, iar partea audio este asigurată de codec-ul High Definition Azalia. O noutate o reprezintă faptul că P5WD2 Premium este disponibilă într-o versiune în care dispune de o placă PCI combo cu tuner TV şi placă de reţea wireless.

www.asus.com



GIGABYTE I-DNA

Inteligenţă naturală pentru plăcile Gigabyte

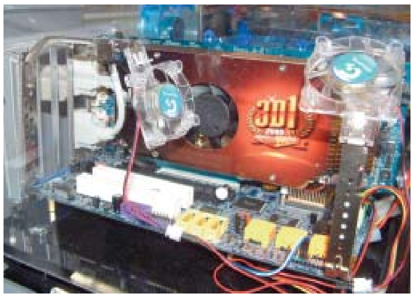
În cadrul unei conferinţe de presă Gigabyte a prezentat o nouă familie de plăci de bază pentru platforma Intel: i-DNA (Intelligent Dual Nano Architecture). Noile plăci vor avea la bază chipset-urile Intel 955X, 945G şi 945P. Arhitectura plăcilor de bază din seria i-DNA este optimizată pentru procesoarele dual core şi suportă nativ memoria DDR 2 667/533. Cu ocazia acestei conferinţe am aflat că Gigabyte GA-81955X Royal a fost certificată pe partea audio de laboratoarele Dolby, prin urmare putem fi siguri că sunetul onboard are o calitate bună. Gigabyte a mai prezentat trei tehnologii unice: i-RAM, i-LOCK şi i-TOUCH. i-TOUCH este un dispozitiv de securitate care permite accesul la anumite aplicaţii doar pe baza amprentei digitale. Panelul i-TOUCH se montează într-un lăcaş de 3.5" şi oferă în plus şi conectori USB 2.0, Firewire şi audio. i-LOCK este tot un dispozitiv de securitate. Este compus dintr-un senzor şi o telecomandă (foarte asemănătoare cu cea de la o alarmă de maşină). Dacă utilizatorul părăseşte zona de acoperire a senzorului, atunci este rulat automat un screen saver cu parolă sau computerul intră în modul "stand by". Este util în special celor care îşi desfăşoară activitatea în birouri unde au acces mai multe persoane. Cea de-a treia tehnologie, i-RAM, este destinată celor care doresc un harddisk foarte rapid. Este foarte util în special celor care realizează editare audio-video, fiind cea mai rapidă soluţie existentă. În esenţă, este o placă ce se montează în slotul PCI, însă comunică cu sistemul prin interfaţa SATA. Pe această placă se pot monta module de memorie DDR (maximum 4GB), sistemul detectând această memorie pe post de harddsik. Datele sunt reţinute în această memorie atunci când computerul este oprit (şi chiar decuplat de la sursa de curent) prin intermediul unei baterii. Conform testelor realizate de Gigabyte rezultatul în benchmark-ul PCMark04 a fost de 56560 de puncte comparativ cu un harddisk normal, care obţine în jur de 4000 de puncte.

www.gigabyte.com.tw



GIGABYTE GV-3D1-68GT, **MSI** NX6800 ULTRA DUAL GPU, **ASUS** EN6800ULTRA DUAL/2DT/512M

Două 6800 Ultra pe acelaşi PCB



Principiul SLI a fost dus mai departe de Gigabyte prin oferirea lui GV-3D1, ce integra două chip-uri GeForce 6600GT pe acelaşi PCB. Anul acesta în cadrul Computex am putut admira prototipuri funcţionale ale unor plăci cu două chip-uri GeForce 6800 Ultra. Numele acestora este Gigabyte GV-3D1-68GT, MSI NX6800 Ultra Dual GPU, ASUS EN6800Ultra Dual/2DT/512M. Spre deosebire de plăcile video obişnuite, dimensiunile acestora sunt foarte mari, depăşind cu mult standardul ATX, necesitând carcase speciale. De asemenea, cerinţele de putere sunt foarte mari, fiecare placă fiind dotată cu doi conectori suplimentari cu şase pini. Interesant este conectorul SLI al lui MSI NX6800 Ultra Dual GPU, ce indică faptul că pe viitor s-ar putea să putem instala două plăci Dual GPU pentru a folosi în total patru chip-uri grafice, dacă driverele Forceware vor oferi suport pentru acest mod de lucru.

www.gigabyte.com.tw;
www.msi.com.tw;
www.asus.com.tw





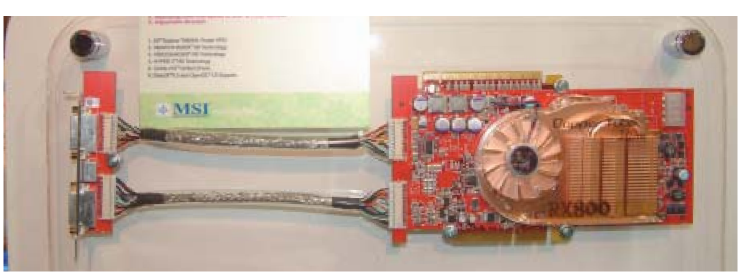
ALBATRON ATOP ŞI **MSI** GEMINIUM-VIII

AGP şi PCI Express la alegerea utilizatorului

Cum am subliniat în nenumărate rânduri, adoptarea PCI Express este încetinită în principal de costurile mari de upgrade necesare pentru a schimba componentele-cheie ale sistemului. Pentru a înlătura acest neajuns mai mulţi producători oferă soluţii diferite al căror succes se lasă încă aşteptat. Astfel, Albatron ATOP este o placă PCI Express cu un conector AGP în care se poate monta o placă video normală. ATOP face automat traducerea comenzilor AGP în PCI Express. Pentru a populariza această soluţie ATOP va fi livrat de către Albatron împreună cu un GeForce 6200 în versiune AGP ce va costa mai puţin decât o singură placă video cu acelaşi chipset. O altă soluţie o reprezintă MXI Geminium-VIII, o placă video cu chip grafic Radeon X800XL ce are atât conector PCI Express, cât şi AGP. Schimbarea interfeţei folosite se face simplu prin introducerea părţii corespunzătoare a lui Geminium-VIII în slotul plăcii de bază. Plăcuţa de fixare de carcasă este şi ea ajustabilă, pentru a facilita instalarea.

www.albatron.com.tw;
www.msi.com.tw





ATI CROSSFIRE

Foc încrucişat pentru NVIDIA



La mai bine de un an de la anunţarea SLI, tehnologia de interconectare a două chip-uri grafice pentru a mări performanţele în aplicaţiile 3D, este rândul ATI de a oferi o soluţie asemănătoare. Spunem asemănătoare deoarece SLI şi Crossfire sunt similare doar ca principiu, modul de implementare fiind diferit. Astfel ATI Crossfire foloseşte o placă video din seria X800 sau X850 corelată cu una master X800 sau X850 Crossfire Edition ce este dotată cu un conector special prin care primeşte datele de la placa slave şi sincronizează fluxul de date pentru afişarea imaginii finale. Pentru a pune la punct o platformă Crossfire avem nevoie şi de o placă de bază cu chipset ATI compatibil Crossfire. Conferinţa de presă oficială a avut loc în cadrul COMPUTEX 2005, însă în prealabil au avut loc prezentări doar pentru presă, în Europa de Est oraşul ales fiind Belgrad. În standurile COMPUTEX erau prezentate mai multe sisteme Crossfire, însă acestea nu rulau benchmark-uri, neputând astfel evalua sporul de performanţă oferit de soluţia ATI.

www.ati.com

ASUS W2V

Sistem home theater într-un notebook

În standul ASUS am remarcat un notebook care integrează toate funcţiile întâlnite la un sistem home theater: W2V. Acest sistem portabil oferă chiar şi recepţie TV digitală terestră (DVB-T, Digital Video Broadcasting-Terrestrial). Ecranul LCD are 17”, în timp ce performanţa sistemului audio este mai puţin întâlnită la un notebook: sunet 5.1 şi subwoofer încorporat. Este interesant faptul că notebook-ul W2V beneficiază de politica ZBD (zero bright dot), adică ecranul LCD este înlocuit gratuit în caz că apare un pixel defect, spre deosebire de alţi producători care nu oferă garanţie decât de la mai mult de trei pixeli.

www.asus.com



MSI MEGA BOOK L725

17” pentru notebook



MSI a prezentat la COMPUTEX 2005 MEGA BOOK L725, un notebook cu ecran LCD de 17” (rezoluţie de 1440x900 pixeli). Având un ecran LCD de dimensiuni mari, este recomandat în primul rând celor care doresc să-şi înlocuiască computerul desktop cu un notebook. La baza sistemului este platforma Intel Centrino cu chipset 915PM. MSI a ales pentru acest notebook placa video NVIDIA GeForce 6600GO cu 256MB. Unitatea optică suportă mediile dual layer, iar dacă folosiţi carduri de memorie flash veţi fi încântaţi de card reader-ul 4-in-1 cu care este dotat MEGA BOOK L725.

www.msi.com.tw

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" 65

“Potul” 65 UBISOFT ROMÂNIA a fost umflat!



Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 65 au constat din 14 gamepad-uri FireStorm Wireless, 5 joystick-uri Top Gun Afterburner II şi 3 joystick-uri Top Gun Afterburner Force Feedback oferite de UBISOFT ROMÂNIA. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până la data de 9 iunie 2005 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC. 14 gamepad-uri FireStorm Wireless au fost umflate de: Neagu Dan din Bucureşti, Costan Cristian din Arad, Purdel Cristian din Galaţi, Stoian-Artalis Constanţiu din Bucureşti, Ieşan Andrei din Bucureşti, Toader Nicolae din Slatina, Toma Ştefan din Bucureşti, Dumitrescu Robert din Slatina, Vlădăreanu Codruţ din Slobozia, Avram Victor-Andrei din Mangalia, Buluc Daniel din Galaţi, Moinescu Radu din Bucureşti, Dochiu Marian Cristian din Slobozia, Lăsconi Marius din Deva. 5 joystick-uri Top Gun Afterburner II au fost câştigate de: Damian Ionuţ din Baia Mare, Hoaghe Gheorghe din Alexandria, Mocrei Dănuţ din Botoşani, Heja Ladislau din Arad, Ducariu Adrian din Bucureşti. 3 joystick-uri Top Gun Afterburner Force Feedback au fost umflate de: Cojocariu Liviu din Vidra, Diaconeasa Remus Nicolae din Piteşti, Balea Florin din Bucureşti.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

GIGABYTE W511A

Notebook cu telecomandă

Din păcate, notebook-urile Gigabyte nu sunt foarte uşor de găsit pe piaţa din România. La COMPUTEX am remarcat o serie de notebook-uri Gigabyte pe care am fi dorit să le avem prezente în testele noastre. De exemplu, modelul Gigabyte W511A care ne-a atras atenţia prin designul interesant, dar şi prin dotările de top. Are ecran de 15.4” în format wide. Chipset-ul este Intel Alviso 915PM/ICH6-M, iar placa video ATI Radeon X700(M26). Partea audio este asigurată de codec-ul SmartAMC AC97. Este dotat cu un card reader 4-in-1 (SD, MMC, MS, MS Pro). Dimensiunile sunt de 365mmx274mmx30.5mm şi are o greutate de 2.86kg. Pentru controlul aplicaţiilor multimedia avem la dispoziţie chiar şi o telecomandă. Când nu o folosim, telecomanda poate fi introdusă într-un lăcaş special amplasat în partea din dreapta a notebook-ului.

www.gigabyte.com.tw

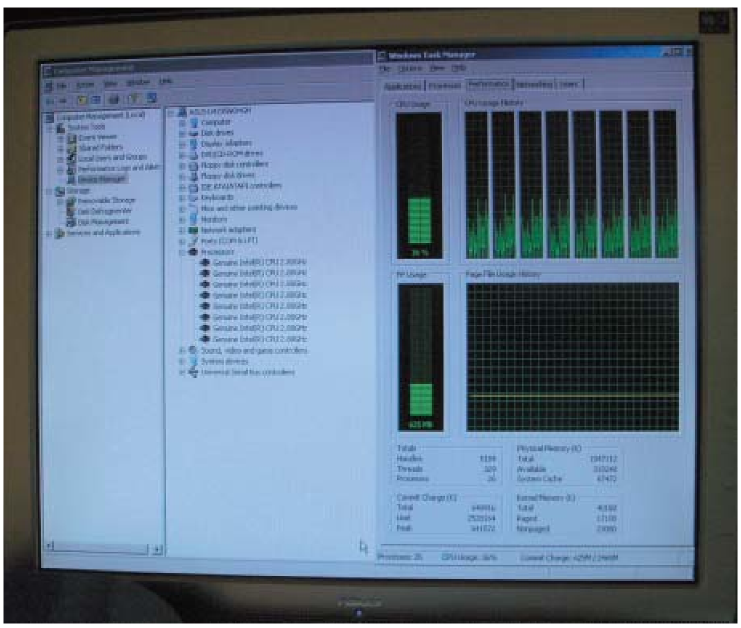


SERVER ASUS

2X2X2=8

La standul ASUS am putut admira la lucru un server bazat pe două procesoare Intel Xeon (procesor cunoscut sub numele de cod Bensley). Procesoarele Bensley rulează pe chipset-uri Intel E7520 (cunoscute cu puţin timp înainte sub numele de cod Blackford). Acest chipset are suport nativ pentru PCI Express, DDR2 şi rulează FSB 800MHz. Fiecare astfel de procesor este dual core, iar fiecare core beneficiază de tehnologia Hyper-Threading. Astfel sistemul poate accesa în total opt fire de execuţie. Avantajul este evident pentru servere sau staţii grafice. Frecvenţa de funcţionare a celor două procesoare dual core Bensley care au stat la baza serverului demonstrativ ASUS era de 2.8GHz. Este de menţionat că ASUS este prima companie care a prezentat un astfel de server, iar sistemul va fi disponibil în versiune comercială în prima parte a anului viitor. Evident că preţul serverului nu ne-a fost dezvăluit.

www.asus.com



GEIL DDR 400 CAS 1.5

Viteză pentru DDR



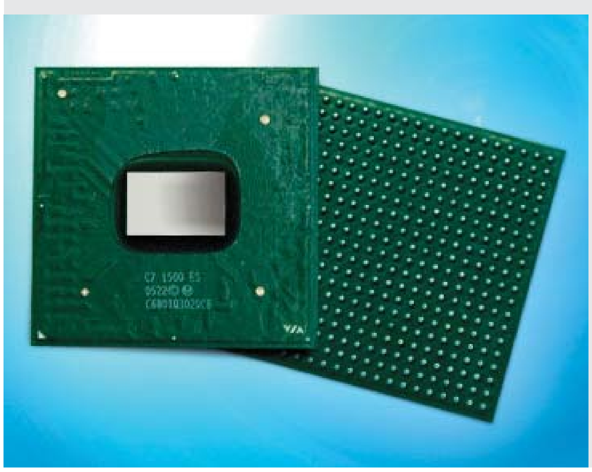
De cele mai multe ori o memorie cu timing-urile mai mici poate oferi mai multă performanţă sistemului decât o memorie cu frecvenţe şi timing-uri mai mari. Luând în considerare acest aspect, GeIL a prezentat la COMPUTEX 2005 primele memorii DDR400 care funcţionează la CAS 1.5. După spusele reprezentanţilor GeIL, sporul de performanţă obţinut prin scăderea timing-ului la CAS 1.5 este de până la 30%. Este de menţionat că pentru a putea folosi aceste memorii la CAS 1.5 trebuie să aveţi o placă de bază compatibilă. Până acum doar DFI LANParty poate lucra cu aceste memorii la CAS 1.5, dar în curând şi o serie de plăci de bază ASUS vă vor oferi această posibilitate.

www.geil.com.tw

VIA C7

2GHz pentru doar 20W

Unul dintre principalele produse lansate la COMPUTEX 2005 a fost procesorul VIA C7. Spre deosebire de Intel şi AMD, care se luptă pentru a lansa procesoare cât mai rapide, VIA a ales o altă strategie: procesoare care consumă cât mai puţin. Astfel procesoarele VIA îşi pot găsi locul în minicomputere sau în alte sisteme portabile. C7 consumă doar 20W la o frecvenţă de 2GHz. C7 este realizat de IBM în tehnologia de 90nm, iar nucleul are 30mm pătraţi. Are memorie cache L1 de 128KB şi L2 de 128KB. Reprezentantul VIA, Michal Lisiecki, ne-a spus că deja sunt în lucru notebook-uri ce vor integra noul procesor C7. Aşteptăm să testăm primele notebook-uri cu C7 pentru a ne forma o impresie despre reuşita acestui procesor în comparaţie cu soluţiile concurente de la Intel şi AMD.



www.via.com.tw

LIAN-LI PC-777

Aniversarea a 20 de ani



Cu ocazia aniversării a 20 de ani de existență, producătorul de carcase Lian-Li a lansat modelul PC-777. Designul exterior neobişnuit, în formă de cochilie de melc, este completat de cel interior, unde sursa de alimentare este plasată în partea de jos. Harddisk-urile fac un unghi de 90° cu masca frontală, unde se poate amplasa un ventilator cu diametrul de 120mm. Nu lipsesc canalele de aerisire pentru placa video şi procesor. În partea de sus a carcasei găsim porturile frontale USB, Firewire şi audio. Materialul de construcție este aluminiul. Ambele panouri laterale sunt dotate cu site negre în forma spiralei cochiliei. Lian-Li PC-777 poate acomoda plăci de baza ATX sau BTX, dacă se achiziționează modulul dedicat. PC-777 nu este singurul produs neobişnuit prezentat la COMPUTEX 2005, în această categorie adăugându-se şi biroul de aluminiu F1 ce integrează o carcasă, prize electrice, porturi frontale şi este rezistent la zgârieturi. Prețul de achiziție se speculează a se situa în jurul valorii de 2500$.

www.lian-li.com

GIGABYTE 3D LIQUID/AIR COOLING SYSTEM

Diversificarea gamei actuale

Deşi este un jucător recent în segmentul sistemelor de răcire pentru PC-uri, Gigabyte îşi demonstrează intențiile de a-şi mări cota de piață prin diversificarea gamei de produse. 3D Liquid/Air Cooling System nu este numele final al soluției sale de răcire cu apă, însă lasă să se distingă natura hibridă a produsului. Practic avem de-a face cu un sistem clasic de răcire cu apă, singura diferență constând în blocul procesorului, cu dimeniuni apropiate de cele ale unui cooler cu aer şi includerea unui ventilator cu LED-uri, tot pentru a scădea temperatura celei mai fierbinți componente a PC-ului. Din poze se poate observa că tuburile prin care circulă lichidul de răcire au un diametru generos, care are ca avantaj un debit mai mare de apă, însă necesită o pompă mai puternică, potențial zgomotoasă. Radiatorul principal foloseşte un ventilator cu diametrul de 120mm şi se montează în exteriorul carcasei.

www.gigabyte.com.tw



COOLER MASTER CM STACKER 830

Expandabilitate şi răcire avansată

Dacă acum câțiva ani puțină lumea se gândea la importanța carcasei pentru PC, acest lucru s-a schimbat radical o dată cu apariția componentelor mari consumatoare de curent. Având în vedere acest lucru şi compatibilitatea cu formatele actuale, Cooler Master a lansat anul acesta în cadrul COMPUTEX 2005 carcasa CM Stacker 830, succesoarea lui Stacker. Aceasta suportă plăci de bază în format E-ATX, ATX, M-ATX, BTX, m-BTX şi PICO-BTX. Numărul de ventilatoare este impresionant: 9 cu diametrul de 120mm. Plăcile de bază pot fi montate de utilizator pe oricare parte a carcasei, în funcție de preferințe. Porturile USB, Firewire şi audio sunt plasate şi pe masca frontală, şi în partea de sus a carcasei. Numărul maxim de unități de 5.25" este tot 9. Pentru construcția lui CM Stacker 830 s-a folosit aluminiul cu grosimea de 2mm. Designul duce cu gândul la jocul Halo, însă producătorul nu a făcut nici o remarcă în acest sens.



www.coolermaster.com

ZALMAN CNPS9500 LED

Răcire prin heatpipe



Fără îndoială, cea mai importantă inovație din domeniul răcirii cu aer din ultimii ani o reprezintă sistemul heatpipe. Acesta este adoptat practic de toți producătorii, Zalman prezentând CNPS9500 LED, primul membru al seriei 9000. Acesta foloseşte un sistem de trei heatpipe-uri în forma cifrei "8" care, conform declarațiilor producătorului, au eficiența unui cooler cu şase heatpipe-uri. Radiatorul foloseşte lamele foarte fine din cupru plasate radial în partea de sus a "optului" făcut de heatpipe-uri. Un singur ventilator de 92mm cu LED-uri asigură răcirea. Pentru a maximiza suprafața care intră în contact cu palele ventilatorului lamelele îl înconjoară, asemănător cu o ramă obişnuită. Zalman include pentru CNPS9500 LED sisteme de instalare pentru Socket 478/LGA775/745/939/940.

www.zalman.co.kr

OVISLINK BT-120HP

Conectare albastră pentru căşti

OvisLink a prezentat la COMPUTEX 2005 o gamă de produse şi accesorii pentru conectarea căştilor prin Bluetooth. Am avut ocazia să le testăm la faţa locului şi am fost plăcut surprinşi de calitatea audio bună. Căştile sunt prevăzute cu microfon şi poartă numele de BT-120HP. Dacă vreţi să folosiţi căştile pentru a asculta muzica de pe computer, OvisLink vă oferă un dongle audio Bluetooth pe USB 2.0 (BT-120AD). În caz că doriţi să ascultaţi muzică cu aceste căşti direct de la sistemul vostru audio sau chiar de la aparatul TV, aveţi posibilitatea achiziţionării transmiţătorului audio BT-120AJ care este prevăzut cu o mufă de tip jack.

www.ovislink.com.tw



SHUTTLE M1000

Media Center cu Pentium M



Toată lumea este de acord că un PC Media Center trebuie să fie extrem de silenţios, pentru a putea fi folosit fără dureri de cap în sufragerie, locul pentru care a fost proiectat. Shuttle este printre primii care abordează această problemă folosind un procesor Pentium M, recunoscut pentru consumul redus de curent, o condiţie importantă dacă se doreşte folosirea unei soluţii de răcire silenţioase. M1000, cel mai nou Media Center Shuttle, foloseşte un şasiu proprietar şi o placă de bază cu chipset 915GM. M1000 este livrat împreună cu o telecomandă şi o tastatură fără fir. Tunerul TV încorporat este capabil să preia posturile emise atât în format analog, cât şi digital. Harddisk-ul intern de 3.5" poate avea o capacitate maximă de 250GB. Placa video GeForce 6200 nu este destinată jocurilor, însă face faţă cu brio cerinţelor unui Media Center. De remarcat este slotul de 2.5" în care se poate monta un harddisk extern, facilitând astfel transferul de date între calculatoare. Nu lipsesc card reader-ul 8-in-1 şi sunetul High Definition pe 7.1 canale.

www.shuttle.com

LEADTEK WINFAST WALKIE TV

Codare hardware pe USB 2.0



De mult aşteptam o soluţie Leadtek capabilă să realizeze codare hardware MPEG-4. Astfel că imediat ce am intrat în standul Leadtek de la COMPUTEX atenţia ne-a fost atrasă de WinFast Walkie TV, un tuner TV cu conectare USB 2.0 ce poate realiza codare hardware MPEG-4 şi MPEG-2. Pachetul software ce însoţeşte tunerul TV WinFast Walkie TV este format din Ulead VideoStudio 8, DVD Movie Factory 3.0, Cool 3D şi Muvee. Preţul şi momentul lansării pe piaţă nu au fost încă anunţate.

www.leadtek.com

Turul fabricii Nan-Ping Gigabyte



➲ Pe banda de asamblare are loc plasarea pe PCB a conectorilor, sloturilor şi condensatoarelor.

Probabil foarte multă lume poate înţelege şi descrie modul de funcţionare a unui calculator. Puţini însă avem idee în ce condiţii sunt produse aceste componente complexe. Anul acesta am avut ocazia de a vedea pe viu cum diversele componente ale unui PC văd lumina zilei în fabrica Nan-Ping a producătorului Gigabyte. Aceasta este una dintre cele două fabrici Gigabyte situate în Taiwan alături de Ping-Jen. Recent Gigabyte a mai construit două fabrici în China în Dong-Guan şi Ning-Bo, unde sunt produse plăcile de bază, sistemele barebone şi plăcile de extensie.

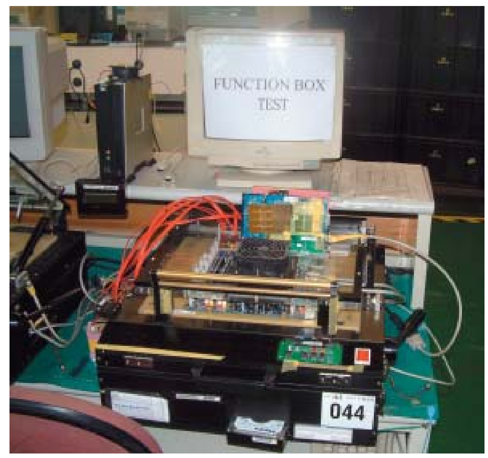
Producţia componentelor începe prin construirea PCB-ului. Maşini speciale creează straturile PCB-urilor (Printed Circuit Board) şi lipesc chip-urile northbridge-ului, southbridge-ului, LAN, controller RAID, audio etc. Acest proces este complet automat. Aceste chip-uri sunt pregătite în prealabil de angajaţi prin plasarea în benzi ce sunt introduse direct în aparatele ce se ocupă cu procesul de prindere pe PCB. Etapa cel mai puţin automatizată este cea de fixare pe PCB a conectorilor, socket-ului, DIMM-urilor de memorie, conectorilor PCI, AGP, PCI Express şi condensatoarelor. În general este vorba de componente care străpung PCB-ul. Etapa imediat următoare este cea de lipire a acestor componente definitiv.

În acest moment etapa de producţie este terminată, urmând cea de testare, unde fiecare placă de bază este verificată din punct de vedere funcţional folosind staţii automate şi manuale. Înainte de testarea funcţională are loc o inspecţie vizuală a produsului. În urma validării urmează procesul de împachetare, includerea accesoriilor în pachet şi sigilarea cutiilor. Pe aceste cutii sunt inscripţionate date importante precum data fabricaţiei, cantitatea şi destinaţia finală. Depozitarea se face într-o cameră cu mai multe etaje. Scoaterea unui anumit transport se face automat de către un sistem de platforme glisante în doar câteva minute de la trimiterea comenzii de la terminalul corespunzător.

Fiecare etapă în viaţa unui produs până la ieşirea din fabrică este înregistrată prin citirea codului de bare. Pentru a înlătura orice factor care ar putea afecta calitatea şi siguranţa produselor, Gigabyte are grijă ca accesul în zonele de producţie să se facă doar dacă sunt îndeplinite anumite condiţii de igienă, prin folosirea unor pantofi speciali şi prin trecerea printr-un duş cu aer. Curăţenia în întreaga fabrică este luată foarte în serios de angajaţi, predominând mirosul de dezinfectant specific unităţilor sanitare.



➲ Utilajul care se ocupă cu lipirea componentelor ce folosesc pini care străpung PCB-ul



➲ Staţia de testare automată ce introduce automat procesorul, cooler-ul şi plăcile de extensie

Cum controlează ASUS calitatea



La COMPUTEX 2005 pe data de 2 iunie am avut ocazia să vizităm o parte din facilităţile companiei ASUS. Situată la 40 de minute de mers cu autocarul faţă de Taipei, fabrica ASUS se remarcă prin dimensiune. În primul rând ni s-au prezentat modalităţile prin care produsele realizate de ASUS sunt verificate şi testate. Astfel, fiecare model trece printr-o serie de etape de verificări realizate cu echipamente moderne.

Primul test este destinat verificării comportamentului la şocuri mecanice. Prin această probă se simulează şocuri mecanice care pot să apară în urma transportului şi se înregistrează eventualele defecte cauzate de aceste evenimente. Astfel se pot lua măsurile necesare evitării acestor posibile probleme.

Următoarea verificare este simularea unei căderi a produsului atât cu ambalaj, cât şi fără ambalaj. Testul este realizat pentru a verifica eficienţa ambalajului de protecţie. Urmează un test în care se verifică rezistenţa produselor la vibraţii.

Un test interesant este cel în care un echipament (notebook sau telefon mobil cu clapetă) este închis şi deschis de 20.000 de ori pentru a verifica fiabilitatea articulaţiilor.

Într-o incintă specială am putut urmări cum notebook-urile şi plăcile de bază sunt testate în diverse condiţii de temperatură şi umiditate. Am aflat că cel puţin o reprezentantă din fiecare model este ţinută aici 30 de zile.

Pentru a testa durabilitatea tastaturilor din dotarea notebook-urilor ASUS se foloseşte un dispozitiv care apasă de un milion de ori toate tastele.

Nici unităţile optice nu sunt ocolite. Fiecare model este supus unei testări prin care uşiţa este deschisă şi închisă de peste 20.000 de ori.

Acest tur a continuat cu exemplificarea mult mai multor experimente şi teste de anduranţă care ne-au dovedit că ASUS îşi îmbunătăţeşte constant prin propriile eforturi calitatea produselor, indiferent dacă este vorba de plăci de bază, plăci video sau notebook-uri.

GIGABYTE AIRCRUISER GN-BC01

Router wireless PCI

Când ne gândim la un router ne imaginăm o cutie externă. La COMPUTEX 2005 Gigabyte a prezentat primul router wireless care se conectează pe un slot PCI. Avantajul acestei soluţii este în primul rând spaţiul economisit. Este de menţionat că routerul Gigabyte AirCruiser GN-BC01 funcţionează chiar şi atunci când computerul este oprit, alimentarea sa realizându-se prin slotul PCI (evident că sistemul trebuie ţinut conectat la sursa de curent). AirCruiser GN-BC01 este compatibil cu standardele IEEE 802.11b, IEEE 802.11g, IEEE 802.3 şi IEEE 802.3u, are buton de reset şi criptare WEP pe 64 şi 128 biţi. Este dotat cu o antenă detaşabilă 3dBi prevăzută cu un LED pentru indicarea traficului de date wireless.

www.gigabyte.com.tw



TRENDNET TEW-453APB

Alimentare prin reţea



Trendnet TEW-453APB este un Access Point Wireless ce poate asigura o rată de transfer de până la 108Mbps. Se poate alimenta prin cablul de reţea. Configurarea se realizează foarte uşor prin intermediul unei interfeţe WEB(HTTP/HTTPS) sau Telnet. Dispune de o memorie flash astfel încât firmware-ul se poate actualiza în orice moment. Pentru standardul IEEE 802.11b raza de acoperire este de până la 60 metri în interior şi 300 metri în exterior, iar pentru standardul IEEE 802.11g raza de acoperire este de până la 20 metri în interior şi 50 metri în exterior. Acceptă simultan clienţi 802.1x şi non-802.1x.

www.trendnet.com

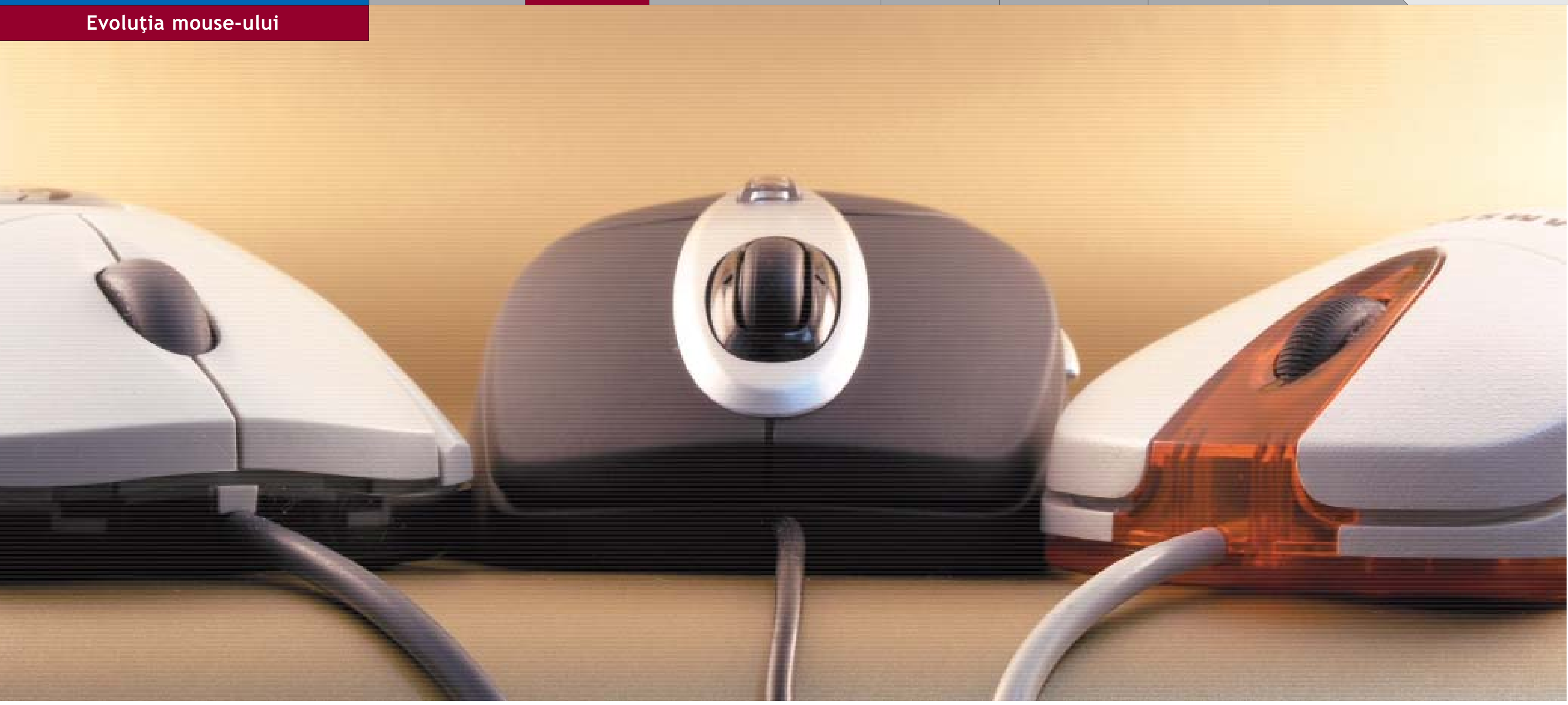
ASUS P505

PDA şi telefon mobil

ASUS a fost printre puţinele companii prezente la COMPUTEX 2005 care au prezentat şi telefoane mobile. Din această gamă de produse ASUS am remarcat modelul P505 care îmbină funcţiile unui PDA cu cele ale unui telefon mobil. Ne-a plăcut în mod special modalitatea de navigare în meniuri cu ajutorul unui joystick 5-Way. Ecranul LCD este de 2.8” şi are o rezoluţie de 240x320 pixeli (65.636 de culori). Bateria Li-Ion de 1050mAh asigură o autonomie de 140 de ore în stand by şi şase ore de convorbire. Are dimensiunile de 108x60x22.5mm şi o greutate de doar 165g. Din păcate, ASUS nu comercializează încă în România telefoane mobile.

www.asus.com





EVOLUŢIA MOUSE-ULUI

ŞOARECI CU BUTOANE

Nu întâmplător creditat ca adăpostind mai mulţi microbi decât o toaletă publică, mouse-ul este, fără doar şi poate, alături de tastatură, cel mai uzat periferic al computerului.

ORICÂT DE MULT S-AR BATE CU PUMNUL ÎN piept utilizatorii avansaţi ai PC-ului (aşa-zişii "computer geeks") şi oricâte combinaţii de taste şi shortcut-uri ar memora, manevrarea unui sistem de operare cu interfaţă grafică este cel puţin ciudată fără ajutorul mouse-ului. Încercaţi să navigaţi pe Net fără mouse! Cu siguranţă veţi renunţa în scurt timp, fiind destul de greu să parcurgeţi noianul de link-uri unul câte unul... Un mouse pare cea mai naturală opţiune pentru a marca un punct pe ecran, aproape la fel de naturală ca arătatul cu degetul. Cu toate acestea, i-au trebuit două decenii până când a fost adoptat pe scară largă. Principalul motiv? Lipsa unei interfeţe grafice care să-l facă util.

ÎNCEPUTUL

Primul mouse (care a fost la un pas de a fi botezat "bug") a fost inventat în 1963 de Douglas Engelbart, care, împreună cu Billy English, a testat mai multe dispozitive care permiteau selectarea obiectelor pe un display interactiv (o interfaţă grafică în fază incipientă). Unele dintre acestea erau de-a dreptul curioase, fiind acţionate cu piciorul sau cu capul. De prisos să precizăm că bug-ul s-a dovedit a fi cel mai uşor de manevrat. Denumirea de mouse a fost aleasă ulterior, datorită firului care ieşea din partea din spate a dispozitivului, fiind până la urmă adoptată definitiv. Bug-ul era o cutie de lemn destul de masivă cu un singur buton, fiind prevăzută cu două roţi perpendiculare acţionate prin deplasarea cutiei pe o suprafaţă plană. Mişcarea celor două roţi era convertită în mişcarea cursorului pe cele două axe - orizontală şi verticală. Câţiva ani mai târziu, Billy English a avut ideea introducerii roţilor perpendiculare în interiorul cutiei, acestea fiind acţionate de o bilă care se putea mişca în orice direcţie. Aşadar, putem spune că anul 1970 a marcat naşterea mouse-ului aşa cum îl cunoaştem astăzi. Cu toate acestea, a fost nevoie ca Apple să introducă interfaţa grafică pe computerele sale Macintosh pentru ca oamenii să fie convinşi de utilitatea unui mouse. Acest lucru s-a întâmplat în 1984, iar succesul a fost imediat. De atunci şi până în zilele noastre, mouse-urile pentru Apple Macintosh au avut (şi probabil vor avea) un singur buton. În lumea PC-urilor, mouse-ul a fost adoptat mult mai târziu, în principal din lipsa suportului din partea sistemelor de operare existente. Abia apariţia, în 1990, a celei de-a treia versiuni a Microsoft Windows - un sistem de operare cu interfaţă grafică asemănătoare cu cea a Apple - a determinat generalizarea mouse-ului. Un mouse pentru PC are cel puţin două butoane, cel de-al doilea buton fiind necesar pentru accesarea unui meniu contextual.



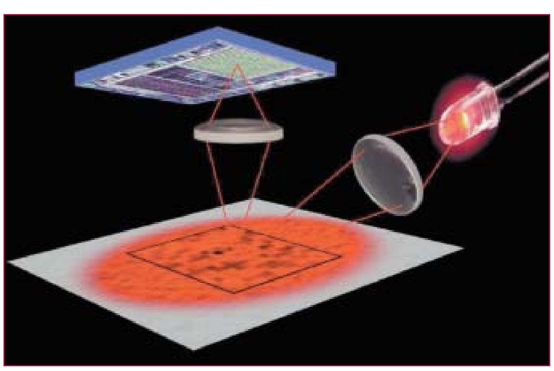
FUNCŢIONARE

Funcţionarea unui mouse presupune transformarea mişcării mâinii în mişcarea cursorului pe ecran, iar după modul prin care acest deziderat este realizat mouse-urile se împart în trei categorii - mecanice, optomecanice şi optice. Prima categorie nu se deosebeşte de prototipul lui Billy English, folosind senzori mecanici pentru a detecta mişcarea unei bile de cauciuc sau metal. În prezent, senzorii mecanici au fost înlocuiţi cu senzori optici, mişcarea bilei fiind transmisă către două discuri perpendiculare (encoding discs), fiecare fiind prevăzută cu 36 de fante. Când se rotesc, acestea blochează sau lasă să treacă o rază de lumină infraroşie emisă de o diodă LED către un senzor corespunzător. Frecvenţa impulsurilor luminoase este direct proporţională cu viteza de mişcare a mouse-ului, în timp ce numărul acestora determină distanţa parcursă de dispozitiv. Pentru a detecta sensul de

rotaţie a discului, este nevoie de două sisteme LED-senzor poziţionate astfel încât, atunci când unul dintre senzori este luminat, celălalt să nu primească lumină. Un procesor de semnal (DSP sau Digital Signal Processor) transformă impulsurile primite de la cei patru senzori în informaţie binară pe care o transmite apoi computerului. Conexiunea cu computerul se face folosind portul serial sau un port USB. În cazul interfeţei seriale, conectarea se face fie folosind o interfaţă RS-232 (mufă DB9), fie PS/2, aceasta din urmă fiind de departe cea mai populară. Portul USB este din ce în ce mai folosit, foarte multe mouse-uri fiind livrate în prezent cu interfaţă USB nativă, acestea putând fi folosite pe portul PS/2 prin intermediul unui adaptor.

Mouse-urile optice folosesc un principiu diferit pentru a transmite mişcarea mâinii la computer. În principiu, un mouse optic foloseşte o cameră foto miniaturală cu senzor CMOS, capabilă să facă mai multe mii de fotografii pe secundă. Pentru a putea face aceste fotografii, este nevoie ca suprafaţa pe care se deplasează mouse-ul să fie luminată cu ajutorul unei diode LED. Prin compararea imaginilor, unitatea de procesare din interiorul mouse-ului determină direcţia în care a fost mişcată mâna şi distanţa parcursă, calculând noile coordonate şi transmiţându-le la computer. Actualizarea poziţiei se face de câteva sute de ori pe secundă, astfel că mişcarea mouse-ului este percepută ca o mişcare continuă a cursorului pe ecran.   Primele mouse-uri optice aveau nevoie de un mouse pad metalic special, imprimat cu o reţea fină de linii albastre şi gri. Pe măsură ce puterea de procesare a avansat, a fost posibilă introducerea în mouse-urile optice a unor procesoare de imagine mai puternice, acestea fiind acum capabile să funcţioneze pe aproape orice suprafaţă. Acurateţea mouse-urilor a crescut considerabil prin înlocuirea diodei LED cu o diodă laser. De asemenea, compatibilitatea acestor mouse-uri cu diferitele suprafeţe este mai mare decât în cazul celor optice obişnuite. Avantajele unui mouse optic faţă de cele optomecanice sunt evidente, lipsa părţilor mecanice în mişcare permiţând creşterea fiabilităţii şi eliminarea necesităţii curăţării periodice a rolelor şi a bilei. De asemenea, rezoluţia unui mouse optic este net superioară celei a unui mouse cu bilă.

Principalele caracteristici ale unui mouse optic sunt rezoluţia senzorului optic (care poate lua valori între 400dpi şi 1600dpi), mărimea acestuia (cu valori între 16x16 şi 30x30 pixeli), rata de refresh (între 1500 şi 6000 de imagini pe secundă), rata de procesare a imaginilor (între 0.5 şi 6 megapixeli pe secundă) şi viteza maximă a mâinii pe care mouse-ul o poate reda corect pe monitorul calculatorului (care poate avea valori între 40 şi 100cm/s). Cu cât valorile acestor parametri sunt mai mari, cu atât calitatea mouse-ului (dar şi preţul acestuia) creşte.





VARIAŢIUNI

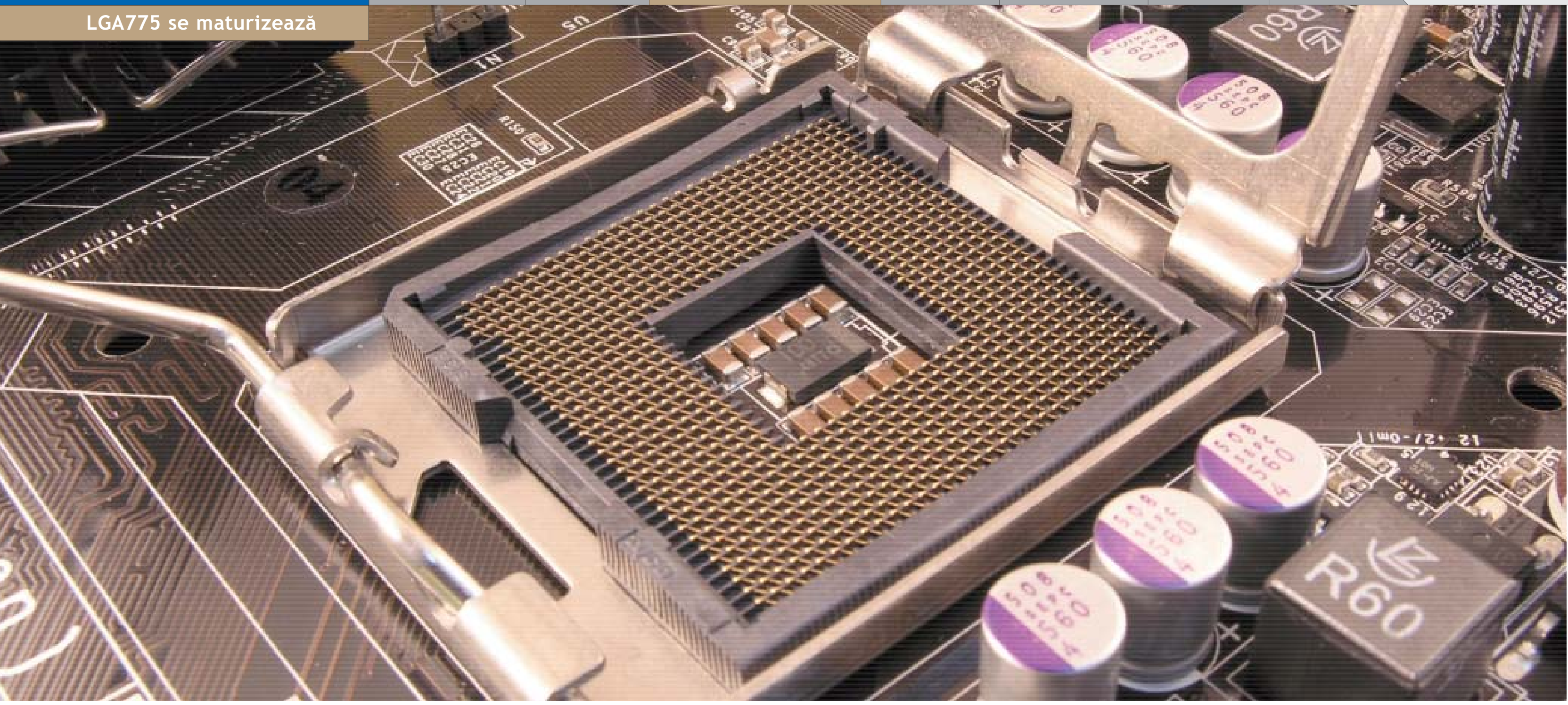
În ultimii ani, a apărut o mare varietate de mouse-uri, existând o tendinţă de gadgetizare a acestora. Numărul butoanelor a crescut îngrijorător, unele fiind astfel poziţionate încât îşi pierd complet utilitatea (cine poate acţiona butoane cu degetul mic?). Desigur, există şi inovaţii geniale, fără de care cu greu ne putem imagina un mouse. Una dintre acestea este rotiţa de scroll, care pe anumite modele de lux este înclinabilă, suplinind funcţiile a două butoane suplimentare. De asemenea, mouse-urile wireless au ajuns destul de populare în ultima vreme, o dată cu rafinarea tehnnologiei, care a permis creşterea autonomiei şi, în acelaşi timp, scăderea timpului de răspuns. Cele mai multe mouse-uri wireless folosesc undele radio pentru comunicarea cu calculatorul. Acestea încorporează un emiţător radio de mică putere, care transmite unui receptor (conectat la calculator) informaţii despre poziţia mouse-ului. Pentru a putea comunica, dar şi pentru a evita interferenţele cu alte dispozitive, mouse-ul şi receptorul trebuie să folosească aceeaşi frecvenţă sau acelaşi canal de comunicare. Pentru aceasta, ele trebuie sincronizate înainte de a fi utilizate. Din motive de securitate, unele mouse-uri criptează semnalul radio, conform unei scheme de criptare comune cu receptorul.

O categorie specială de mouse-uri o reprezintă cele destinate gamerilor. Acestea au caracteristici speciale, dintre care amintim precizia mare, mai multe butoane programabile sau posibilitatea de ajustare "on the fly" a rezoluţiei în funcţie de necesităţile de moment. Unul dintre cele mai bune exemple este Razer DiamondBack, fiind printre cele mai faimoase mouse-uri de gaming. Acesta are o rezoluţie de 1600dpi, poate prelucra 6400 de imagini pe secundă şi are un senzor de mişcare de mare viteză, capabil să redea cu acurateţe mişcări de până la 1m/s.

CONCLUZIE

Deşi pare un dispozitiv nesemnificativ, care nu poate influenţa prea mult experienţa operării unui computer (oricare e bun, ar spune mulţi), alegerea unui mouse de slabă calitate vă va costa cu siguranţă mulţi nervi consumaţi. Cei care folosesc un mouse optic cu rotiţă de scroll cu greu mai pot suporta întoarcerea la un mouse cu butoane şi bilă. Pentru cei care folosesc calculatorul preponderent ca platformă de jocuri, alegerea unui mouse de calitate poate însemna diferenţa dintre viaţă şi moarte.

Cristian Agatie



LGA775 SE MATURIZEAZĂ
DEJA LA A DOUA GENERAŢIE

Dacă acum un an LGA775 şi PCI Express erau doar la început, în prezent sistemele cu aceste tehnologii au o cotă de piaţă deloc neglijabilă, aflată în creştere continuă.

FOARTE MULTĂ LUME ÎŞI ADUCE AMINTE de vâlva creată anul trecut în momentul apariţiei platformei LGA775, ce avea neajunsuri mari precum nivelul performanţei, nu foarte mare, comparat cu procesoarele Socket 478 cu nucleu Prescott şi costul mare de upgrade, fiind nevoie de o nouă placă de bază, adaptor grafic, memorie DDR2 şi în unele cazuri sursă de alimentare ATX 12V v2.0. De asemenea, disponibilitatea acestor componente era în sine o problemă, cei decişi să facă trecerea la noua platformă confruntându-se de multe ori cu lipsa stocurilor la distribuitori.

La aproximativ un an de la lansare balanţa s-a înclinat în favoarea LGA775 şi PCI-Express, ce a devenit singura opţiune viabilă pentru cei ce îşi doresc un sistem cu procesor Intel Pentium 4. Acest lucru se datorează nu doar creşterii disponibilităţii produselor, ci şi scăderii de preţ, corelată cu mărirea performanţei prin folosirea memoriilor DDR2, apariţia seriei 6XX cu 2MB cache Level 2 şi instrucţiuni pe 64 biţi EM64T. De asemenea, de curând şi-au făcut apariţia pe piaţă procesoarele dual core ce integrează două nuclee identice în acelaşi pachet.

O dată cu lansarea procesoarelor dual core, Intel a anunţat şi chipset-urile I945P, I945G şi I955X. Între primele două diferenţa se concretizează prin chip-ul grafic Graphics Media Accelerator 950 integrat în I945P. Ambele chipset-uri oferă suport pentru DDR2 667 şi procesoarele cu FSB 533, 800 şi 1066MHz. I955X este destinat sistemelor high end şi workstation-urilor, oferind Memory Pipeline Technology, ce are rol de a creşte lăţimea de bandă între procesor şi memoria sistemului. Inedită este Flex Memory Technology, ce permite plasarea de module de memorie cu capacităţi diferite, sistemul funcţionând în continuare în mod dual channel.

Intel nu este singurul producător ce oferă chipset-uri pentru platforma LGA775. Concurentul principal este în acest moment NVIDIA cu nForce4 SLI Intel Edition, ce oferă, pe lângă suport DDR2 667, FSB 1066 şi dual core, două sloturi PCI-Express x8 în care se pot monta două plăci video în mod SLI, performanţa în aplicaţii 3D crescând astfel corespunzător. Pe viitor un potenţial concurent se poate dovedi chipset-ul ATI Crossfire Edition ce va suporta tehnologia Multi GPU concurentă SLI. Nici SiS şi VIA nu stau cu mâinile în sân, fiecare punând la punct mai multe chipset-uri certificate PCI Express de consiliul PCI-SIG. VIA însă nu oferă suport pentru procesoarele dual core. Pe viitor se aşteaptă de la cei doi producători şi chipset-uri cu suport SLI şi Crossfire, tehnologiile Multi GPU ale ATI şi NVIDIA.

SISTEMUL DE TEST

Platforma de test a constat dintr-un procesor Intel Pentium 4 560 la 3.6GHz, 1GB memorie Geil DDR2-667MHz cu timing-urile CAS4-4-4-12. Pentru plăcile de bază care suportă doar memorie DDR am folosit un kit dual channel Geil Value de 1GB DDR400 cu timing-uri CAS2.5-4-4-8, iar pentru cele care suportă nativ doar DDR2 533 am scăzut frecvenţa memoriilor DDR2 Geil. Placa video folosită a fost Leadtek WinFast PX6800 GT TDH cu 256MB de memorie GDDR3. Ca sursă de alimentare am folosit Antec SmartPower de 400W. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional cu Service Pack 2 instalat. Cele zece teste au contribuit în mod egal la capitolul performanţă, ce a punctat cu 90% din verdictul final. Pentru restul de 10% am luat în considerare nivelul dotărilor.

CONCLUZIE

Peisajul hardware al momentului propune două platforme destul de diferite: Athlon64 şi Pentium 4 LGA775. Prima încă oferă suport pentru tehnologiile vechi AGP şi DDR, iar cea de-a doua nu presupune componente mai vechi de un an. În momentul în care AMD se va decide să ofere exclusiv suport pentru DDR2 şi PCI Express (încă nu se ştie când se va întâmpla acest lucru) va avea loc efectiv trecerea la noua generaţie de componente, până atunci piaţa urmând a oferi deopotrivă vechile şi noile tehnologii.

Ionuţ Popa

DICŢIONAR

AGP (ACCELERATED GRAPHIC PORT)
Este o specificaţie de magistrală foarte rapidă dedicată plăcilor video. Momentan versiunea AGP 8x oferă o lăţime de bandă de 2.1GB/s.

CACHE
Memorie folosită pentru a accelera transferul datelor. Ea stochează informaţia cel mai des accesată din RAM.

COOL'N'QUIET
Tehnologie de modificare a frecvenţei procesorului pentru a reduce consumul de curent. Este implementată pe procesoarele Athlon64, dar trebuie suportată de BIOS-ul plăcii de bază, de chipset şi de sistemul de operare.

DDR (DOUBLE DATA RAM) SDRAM
Tip de memorie care transferă de două ori mai rapid date decât o memorie SDRAM la aceeaşi frecvenţă. Acest lucru este posibil deoarece memoria DDR SDRAM transferă datele pe frontul crescător al unui ciclu de tact şi pe cel descrescător.

DUAL CHANNEL
Chipset-urile care suportă această tehnologie permit folosirea memoriei RAM în perechi de module identice pentru dublarea lăţimii de bandă disponibile.

EM64T
Set de instrucţiuni pe 64 biţi implementat în unele procesoare Intel Xeon şi care va fi oferit pentru modelele desktop anul viitor.

FSB (FRONT SIDE BUS)
Este magistrala prin care procesorul comunică cu memoria RAM şi northbridge-ul. Multiplicarea internă a acestei frecvenţe dă frecvenţa de funcţionare a procesorului (lucru valabil pentru sistemele fără procesoare AMD pe 64 biţi).

HYPERTRANSPORT
Magistrală prin care se conectează procesorul, memoria şi slotul AGP al sistemului. Este caracteristică procesoarelor AMD pe 64 biţi. Frecvenţa de funcţionare a hypertransportului este deseori referită ca fiind cea a FSB-ului, însă acest lucru nu este corect deoarece frecvenţa de tact a procesorului nu este dată de înmulţirea acesteia cu multiplicatorul. Momentan hypertransportul funcţionează la frecvenţe de până la 800MHz, oferind o lăţime de bandă de 6.4GB/s.

NORTHBRIDGE
Este principalul chip de pe o placă de bază şi se ocupă cu transferul între procesor, memorie şi magistrala AGP. De eficacitatea acestuia depinde foarte mult preformanţa generală a sistemului.

OVECLOCKING
Modificarea parametrilor standard de funcţionare a unor diferite componente pentru a rula la o viteză mai mare decât cea specificată. Această practică nu este încurajată de producători şi în general anulează garanţia. În ultimii ani au apărut producători care îşi fac reclamă specificând ca avantaje şi performanţele în regim de overclocking.

PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT)
Magistrală de conectare a componentelor dintr-un calculator introdusă de Intel în 1993. Deşi este depăşită din punct de vedere al ratei de transfer, PCI oferă suficientă performanţă pentru dispozitive ca modemuri, plăci de sunet şi tunere TV.

PCI EXPRESS
Interfaţă de conectare serială ce oferă 250MB/s pentru fiecare canal de comunicaţie. Plăcile video folosesc o magistrală 16X, pentru un transfer de 4GB/s în fiecare sens. Totalul este astfel 8GB/s.

RAID (REDUNDANT ARRAY OF INDEXPENSIVE/INDEPENDENT DISKS)
Metodă de împărţire a transferului de date între mai multe harddisk-uri pentru a mări viteza de transfer (RAID 0) sau pentru mărirea securităţii datelor (RAID 1). Există şi variante care combină avantajele şi dezavantajele metodelor menţionate anterior.

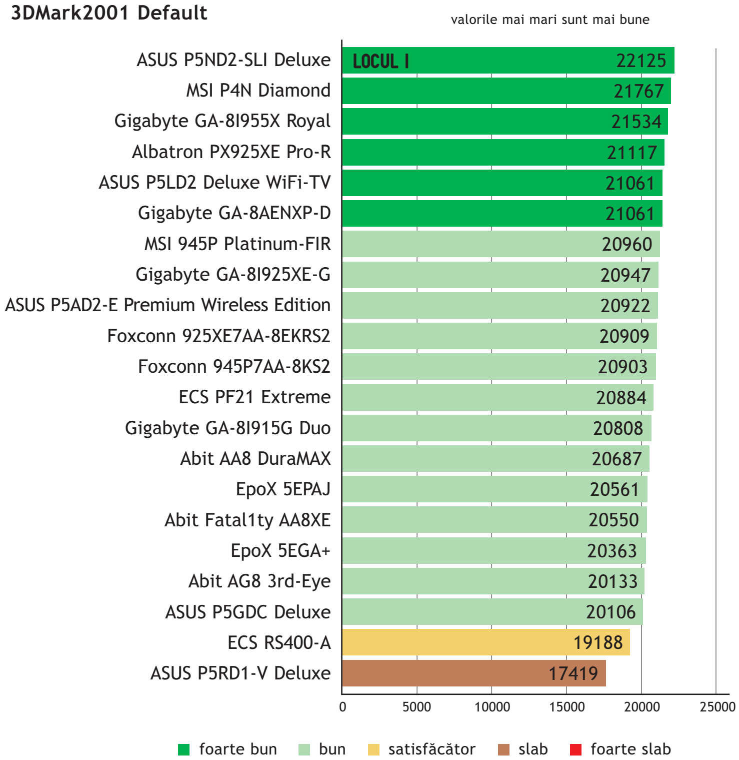
SERIAL ATA
Interfaţă de conectare pentru harddisk-uri care permite o rată de transfer de 150Mb/s. Conectorii Serial ATA sunt subţiri şi îmbunătăţesc circulaţia aerului în carcasa calculatorului. Versiunea Serial ATA II este deja finalizată, pe piaţă făcându-şi apariţia primele modele. Unul dintre avantajele Serial ATA II constă în suportul NCQ (Native Command Queueing).

SOCKET
Locul în care se montează procesorul. Forma acestuia diferă de la platformă la platfomă. Procesoarele Pentium 4 se montează pe Socket 478 sau LGA775. Cel din urmă este primul socket în care pinii nu sunt plasaţi pe procesor. Toate socket-urile actuale sunt de tipul ZIF (Zero Insertion Force).

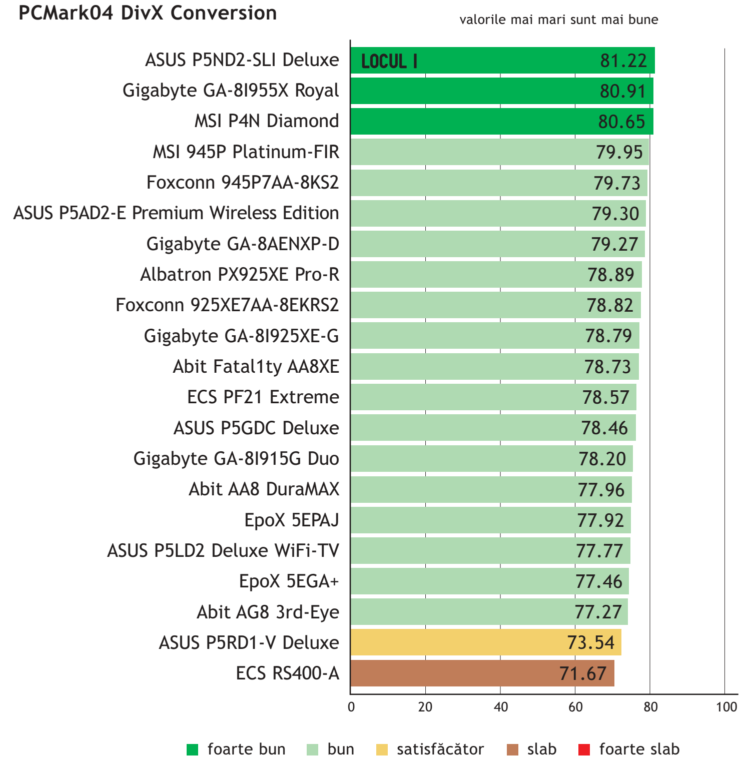
SOUTHBRIDGE
Chip de pe placa de bază ce oferă conectivitatea cu alte componente precum harddisk-urile, dispozitivele USB, Firewire, tastatura, mouse-ul etc.

Rezultate plăci de bază LGA775

3DMark2001 Default



PCMark04 DivX Conversion



ABIT Fatal1ty AA8XE



Chipset / FSB: I925XE+ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 4xSerial ATA

9.22

Seria Fatal1ty de la Abit nu mai are nevoie de nici o prezentare, fiind destinată utilizatorilor pasionaţi şi gamerilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

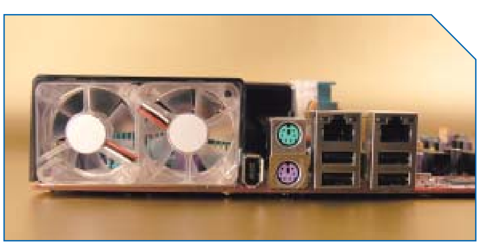
Layout-ul PCB-ului este neconvenţional, toţi conectorii din spatele carcasei fiind deplasaţi în jos pentru a face loc celor două ventilatoare de 40mm ce scot aerul cald din jurul procesorului şi tranzistoarelor MosFet. Sistemul OTES Ramflow este folosit pentru răcirea DIMM-urilor de memorie ce se pot încălzi excesiv în timpul overclocking-ului. Un slot special este folosit pentru amplasarea conectorilor chip-ului de sunet care respectă specificaţiile Intel HD Audio.

PERFORMANŢE

În momentul lansării Abit Fatal1ty AA8XE este cea mai bună alegere pentru platforma Intel, însă apariţia noilor chipset-uri cu suport nativ pentru memoriile DDR2 667, procesoarele dual core şi tehnologia SLI fac din I925XE o alegere nu foarte inspirată. Prin overclocking, am atins cu uşurinţă frecvenţa de 4GHz, caz în care este nevoie de o soluţie de răcire performantă pentru prevenirea intrării în throtelling a acestuia.

CONCLUZIE

Dacă nu ţineţi cont de posibilităţile reduse de upgrade, ulterior veţi fi încântaţi de performanţa în condiţii normale şi overclocking a lui Abit Fatal1ty AA8XE.



269$	36 luni	Alliance Computers
245.2$	24 luni	Caro Group
293.04$	24 luni	Tape Computer

ECS PF21 Extreme



Chipset / FSB: I925XE + ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 1xATA133, 6xSerial ATA

9.35

Chiar dacă ECS este cunoscut pentru produsele sale cu preţ accesibil, oferă şi seria Extreme pentru utilizatorii pretenţioşi.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

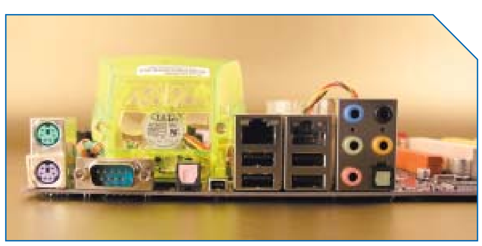
Pachetul în care este livrată ECS PF21 Extreme este generos ca dimensiuni. Aici găsim un chip Top Hat Flash de backup al BIOS-ului, conectorii frontali USB 2.0 şi Firewire ce se montează într-un lăcaş de 3.5", un dongle WiFi 802.11b cu prelungitor USB, un cablu de reţea şi conectorii Serial ATA şi IDE. O privire aruncată asupra PCB-ului nu scoate în evidenţă probleme grave, în afara apropierii DIMM-urilor de memorie de slotul PCI-Express x16. O serie de LED-uri albastre plasate între sloturile PCI se aprind şi se sting alternativ.

PERFORMANŢE

Conform aşteptărilor, nivelul performanţei se situează foarte apropiat de cel al concurenţilor cu chipset I925XE. Pe toată durata testelor nu am întâlnit probleme de stabilitate. Opţiunile de overclocking din BIOS sunt destul de sărăcăcioase, în special cele legate de tensiunile de alimentare.

CONCLUZIE

ECS PF21 Extreme este un produs echilibrat din punct de vedere al preţului, performanţelor şi dotărilor oferite, motiv pentru care este recomandată şi utilizatorilor pretenţioşi.



152$	36 luni	ProCA România

ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV



Chipset / FSB: I945P+ICH7R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 667 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 6 Serial ATA II

9.58

Prin P5LD2 Deluxe WiFi-TV, ASUS încearcă să ofere o soluţie completă la care utilizatorul trebuie să adauge doar componentele-cheie.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

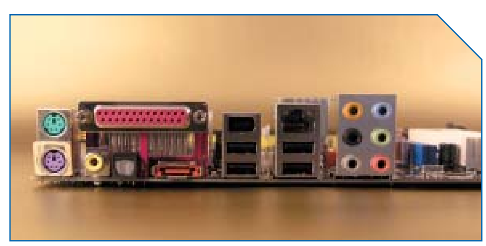
Nivelul integrării merge atât de departe încât ASUS oferă un tuner TV DVB-T şi analog împreună cu un controller WiFi 802.11g. De asemenea, ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV deţine un slot PCI Express x16 şi unul x4 (fizic este vorba de un slot x16, însă conexiunile sunt x4) în care poate fi instalată o a doua placă video pentru a afişa imaginea pe un număr de maximum patru monitoare. ASUS mai livrează un conector SLI ce ar putea creşte performanţa în aplicaţiile 3D la rularea cu două plăci video, dacă NVIDIA va oferi suport pentru chipset-urile Intel în driverele sale Forceware.

PERFORMANŢE

Se poate observa diferenţa faţă de chipset-ul Intel 955X, care deşi nu este mare e constantă în aproape toate testele rulate. În virtutea tradiţiei ASUS, în BIOS găsim opţiuni avansate de overclocking şi monitorizare. În condiţii de stabilitate am atins frecvenţa de 4GHz, însă a fost nevoie de mărirea tensiunii de alimentare.

CONCLUZIE

ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV este fără îndoială unul dintre cele mai interesante produse testate de laboratorul hardware.



282$	36 luni	Tornado Sistems
235€	36 luni	Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-8I955X Royal



Chipset / FSB: I955X+ICH7R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 667 / 8GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 6xSerial ATA II

9.71

Vârful de gamă Gigabyte pentru platformele Intel îl reprezintă în acest moment GA-8I955X Royal.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Layout-ul lui Gigabyte GA-8I955X Royal este foarte inteligent realizat, multitudinea de chip-uri neconducând la aglomerarea componentelor pe PCB. Asigurearea unei alimentări stabile cu curent a procesorului se face prin intermediul unui modul U-Plus DPS. Conexiunea Bluetooth este disponibilă prin intermediul unui dongle USB. Pentru răcirea activă a northbridge-ului Gigabyte oferă un cooler ce trebuie montat de utilizator.

PERFORMANŢE

Suportul nativ DDR2-667 oferă un spor de performanţă sesizabil în cazul folosirii acestor tipuri de memorii. BIOS-ul lui Gigabyte GA-8I955X Royal impresionează prin multitudinea de opţiuni disponibile, în special la capitolul overclocking, unde putem ridica FSB-ul procesorului până la un teoretic 2.4GHz de la valoarea standard 800MHz a procesorului de test. Stabilitatea sistemului a fost excelentă şi în cazul lipsei modulului de alimentare suplimentară U-Plus DPS.

CONCLUZIE

Gigabyte GA-8I955X Royal este un produs care va satisface toate tipurile de utilizatori, însă nu se adresează celor cu buget redus.



N/A | 36 luni | Caro Group

ASUS P5ND2-SLI Deluxe



Chipset / FSB: nForce4 SLI IE+MCP-04 / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 667 / 8GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 6xSerial ATA II

9.84

Cel mai de succes chipset pentru platforma AMD este oferit acum şi în variantă LGA775, ASUS fiind printre primii care oferă un model cu acest chip.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Încă de la prima privire veţi observa radiatorul masiv ce are rol de a răci northbridge-ul. Southbridge-ul este dotat şi el cu un radiator, dar de dimensiuni mai reduse. Pe durata testelor amândouă ating temperaturi ridicate, însă stabilitatea nu este afectată. Bundle-ul software livrat constă din InterVideo WinDVD Suite. Ca deficienţe ale layout-ului PCB-ului remarcăm apropierea DIMM-urilor de memorie de primul slot PCI Express. Comutarea de la modul de lucru normal la cel SLI se face prin reamplasarea plăcuţei dedicate şi activarea acestui mod de lucru din driverele Forceware.

PERFORMANŢE

Nivelul general al performanţelor este mai mare decât cel oferit de chipset-urile Intel I955X şi I945P, însă diferenţa nu este sesizabilă cu ochiul liber, ci doar în urma testelor. Stabilitatea a fost excelentă atât în condiţii normale de lucru, cât şi în oveclocking.

CONCLUZIE

ASUS P5ND2-SLI Deluxe este o alternativă foarte bună şi în cazul în care nu doriţi să construiţi un sistem SLI, performanţa cu o singură placă video fiind foarte bună.



245$ | 36 luni | Tornado Sistems

Foxconn 945P7AA-8KS2



Chipset / FSB: I945P+ICH7R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 667 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA II

9.29

Foxconn este un nume din ce în ce mai cunoscut în domeniul plăcilor de bază, 945P7AA-8KS2 fiind implementarea noului chipset Intel I945P.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

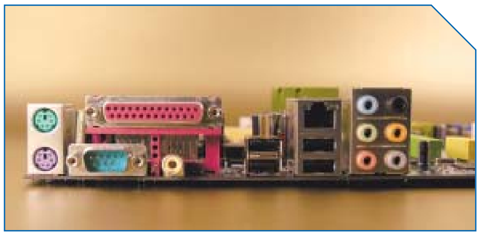
În cazul lui 945P7AA-8KS2, Foxconn se bazează pe dotările chipset-ului pentru a satisface utilizatorul şi mai puţin pe chip-urile adiţionale (pe PCB găsim doar un controller RAID ATA133 cu două canale). Este notabilă lipsa controller-ului Firewire. Componentele PCB-ului sunt bine spaţiate, în ciuda folosirii unui radiator foarte generos pentru răcirea northbridge-ului. Southbridge-ul este şi el răcit pasiv, dar cu un radiator mai mic. Pinii de pornire nu sunt coloraţi pentru a facilita identificarea, însă lângă aceştia găsim o schemă uşor de urmărit.

PERFORMANŢE

Foxconn 945P7AA-8KS2 nu încearcă să obţină rezultate mai bune prin creşterea FSB-ului cu 1-2MHz, acesta fiind setat la fix 200.0MHz. Totuşi trebuie remarcat timpul mai mic de 7 minute obţinut în cazul comprimării kitului de Windows XP cu WinACE. Stabilitatea a fost foarte bună pe toată durata testelor.

CONCLUZIE

Foxconn 945P7AA-8KS2 oferă performanţe foarte bune şi are ca avantaj compatibilitatea cu procesoarele dual core.



105€ | 36 luni | Distribuitorii Foxconn

Albatron PX925XE Pro-R



Chipset / FSB: I925XE+ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA

9.27

Principalul avantaj al chipset-ului I925XE, folosit de Albatron PX925XE Pro-R, față de I915P și I915G stă în suportul pentru FSB-1066MHz.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

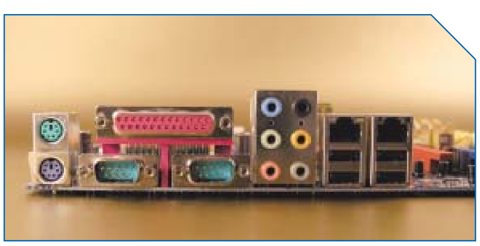
Albatron PX925XE Pro-R nu impresionează prin dotări, acestea rezumându-se la cele incluse în chipset plus un controller ce adaugă doi conectori ATA133 RAID. Northbridge-ul și southbridge-ul sunt răcite cu radiatoare pasive modelate în forma siglei Albatron. Datorită lipsei chip-urilor adiționale layout-ul PCB-ului nu este înghesuit, permițând instalarea și dezinstalarea cu ușurință a componentelor, dacă carcasa PC-ului este suficient de spațioasă.

PERFORMANȚE

După cum era și de așteptat, rezultatele obținute sunt la nivelul celor obținute de concurenții cu chipset I925XE, diferența făcându-se la capitolul dotări, unde Albatron PX925XE Pro-R nu punctează foarte bine. Opțiunile de overclocking din BIOS sunt restul de complexe, însă lipsește posibilitatea creșterii tensiunii de alimentare a slotului PCI Express și a timing-urilor avansate pentru memorie.

CONCLUZIE

Singurul lucru care trage în jos Albatron PX925XE Pro-R este lipsa dotărilor suplimentare întâlnite la concurenții de pe primele poziții.



N/A	N/A	Depozitul de Calculatoare

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition



Chipset / FSB: I925XE + ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 1xATA133, 8xSerial ATA

9.50

Seria Premium este dedicată utilizatorilor care nu fac compromisuri și sunt dispuși să plătească oricât pentru a beneficia de cea mai nouă tehnologie.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition are un design sobru, fără elemente care să atragă amatorii modding-ului. Layout-ul este foarte bine realizat, toate chip-urile și conectorii fiind spațiate pentru a permite accesul ușor. Modurile de conectare puse la dispoziție sunt foarte variate: dual Gigabit LAN, Firewire, Serial ATA extern și WiFi 802.11g. Intern avem la dispoziție conectori pentru 12 unități IDE din care 8 sunt Serial ATA.

PERFORMANȚE

Lipsa suportului pentru memorii DDR2 667 ale chipset-ului I925XE are un impact mic asupra performanței, însă constant pe toată durata testelor. BIOS-ul este foarte bine pus la punct, oferind opțiuni avansate de overclocking și tweaking. Depășirea frecvenței de funcționare de 4GHz este ușor de realizat dacă avem la dispoziție o soluție de răcire performantă și o carcasă bine ventilată.

CONCLUZIE

Posesorii lui ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition vor fi încântați de nivelul ridicat al dotărilor și de capacitatea de overclocking.



234.47$	36 luni	Depozitul de Calculatoare
306.36€	24 luni	Tape Computer
185$	36 luni	Tornado Sistems
224$	36 luni	Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-8I915G Duo



Chipset / FSB: I915G+ICH6 / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400, DDR2 533/ 4GB
ATA / RAID: 1xATA100, 4xSerial ATA / 2xATA133

9.15

Pentru cei care doresc să îmbrățișeze platforma LGA775, Gigabyte GA-8I915G Duo ușurează trecerea prin oferirea unei plăci video integrate și compatiblitatea cu memoriile DDR și DDR2.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

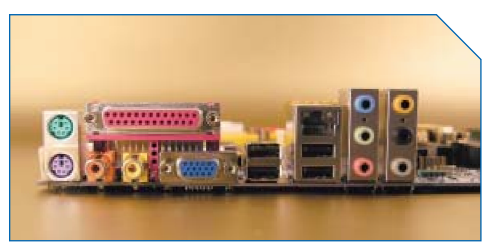
Nivelul dotărilor lui Gigabyte GA-8I915G Duo este relativ scăzut, în special pentru a nu mări prețul final. Pentru utilizatorii mai pretențioși găsim un controller Gigabit LAN, conectori audio S/PDIF și RAID ATA133. Spre bucuria celor interesați de zgomotul produs de PC, Gigabyte folosește doar radiatoare pasive pentru northbridge și southbridge. Layout-ul PCB-ului este bine gândit astfel încât să nu apară aglomerări ale componentelor.

PERFORMANȚE

Opțiunile de overclocking din BIOS sunt destul de numeroase, ele ieșind la iveală în momentul apăsării combinației de taste CTRL+F1. În practică am reușit atingerea frecvenței de funcționare de 3.89GHz, fără a crește tensiunea de alimentare a nucleului și fără a afecta stabilitatea sistemului. Astfel am obținut 102FPS în DOOM 3.

CONCLUZIE

Utilizatorii sensibili la preț vor găsi în Gigabyte GA-8I915G Duo un produs stabil, cu performanțe mulțumitoare.



115$	36 luni	Quartz Computer
106.01$	24 luni	Tape Computer
124$	36 luni	Ultra PRO Computers

ASUS
P5GDC Deluxe



Chipset / FSB: I915P+ICH6R / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400, DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA

9.22

ASUS P5GDC Deluxe folosește chipset-ul I915P, ce se bucură de avantajul suportului pentru memorii DDR și DDR2, ușurând astfel trecerea utilizatorilor la noua platformă LGA775.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

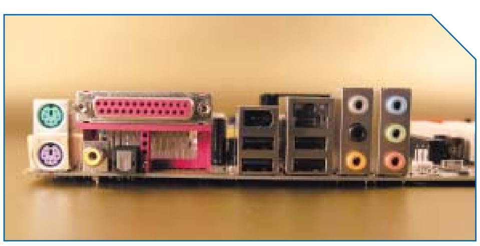
Urmând linia majorității produselor ASUS, P5GDC Deluxe nu este dotată cu elemente de răcire activă, fiind folosite doar radiatoare pe northbridge, southbridge și tranzistoarele MosFET. Opțiunile de conectivitate sunt peste medie, nelipsind nimic notabil. Un mic bundle software constând din InterVideo WinDVD Suite completează dotările lui ASUS P5GDC Deluxe.

PERFORMANȚE

Optimizările controller-ului de memorie integrat în chipset-ul I925XE face ca ASUS P5GDC Deluxe să obțină rezultate mai reduse, în ciuda activării opțiunii Hyper Path 2. Opțiunile de overclocking din BIOS permit efectuarea în mod automat sau manual a acestei operațiuni, un lucru foarte util pentru utilizatorii novici.

CONCLUZIE

Dacă doriți să treceți la noua platformă LGA775 și nu doriți să schimbați toate componentele principale din sistem, puteți lua în considerare ASUS P5GDC Deluxe, care nu scade nivelul performanței în vederea păstrării compatibilității.



N/A	36 luni	Depozitul de Calculatoare
165.39$	24 luni	Tape Computer
135€	36 luni	Ultra PRO Computers

ECS
RS400-A



Chipset / FSB: RS400+SB400 / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400, DDR2 667 / 4GB
ATA / RAID: 2xATA133 / 4xSerial ATA

8.53

ECS RS400-A implementează mai puțin cunoscutul chipset ATI RS400, oferind o serie de facilități inedite.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

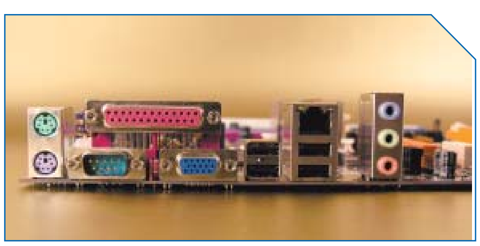
La deschiderea cutiei lui ECS RS400-A se constată cu uimire prezența pe PCB a unui slot PCI Express x16 și a unui AGP 8X. Acesta din urmă este însă implementat folosind magistrala PCI Express, fapt care scade semnificativ performanța în momentul utilizării unei plăci video AGP. De asemenea, avem posibilitatea folosirii memoriilor DDR sau DDR2. Astfel ECS dorește să ușureze sarcina celor care fac upgrade. Pe partea de dotări trebuie menționată lipsa unui chip audio cu redare pe 7.1 canale, conectori S/PDIF și controller de rețea Gigabit LAN.

PERFORMANȚE

Nivelul performanței atins de ECS RS400-A pe durata testelor este constant mai mic decât cel al concurenților cu chipset Intel sau NVIDIA, diferența fiind sesizabilă cu ochiul liber. Totuși pentru utilizatorii obișnuiți acest lucru nu este o problemă, aspectul prețului și stabilității fiind lucruri mult mai importante.

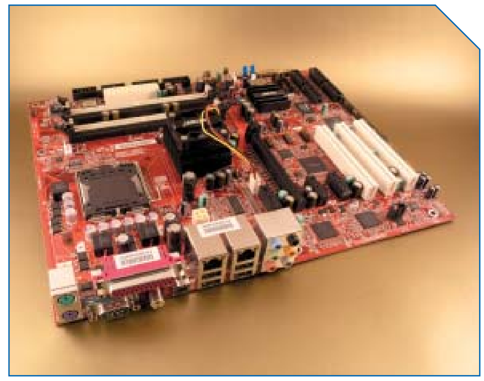
CONCLUZIE

Deși ECS RS400-A nu poate satisface cerințele utilizatorilor pretențioși, cu siguranță este o opțiune pentru cei cu buget redus și nu rulează taskuri intensive.



82$	36 luni	ProCA România

Foxconn
925XE7AA-8EKRS2



Chipset / FSB: I925XE+ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 8xSerial ATA

9.47

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 nu este o soluție buget, dotările incluse fiind la un nivel foarte ridicat.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Posibilitățile de conectare ale lui Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 sunt bogate și constau în 8 porturi USB 2.0, 8 conectori Serial ATA, 2 conectori RAID ATA133 și cel ATA100 inclus în southbridge-ul ICH6R. De asemenea, cele două controllere Gigabit LAN vor satisface cele mai pretențioase persoane. Ambele chip-uri ale lui I925XE sunt protejate de radiatoare, northbridge-ul fiind dotat și cu un ventilator.

PERFORMANȚE

Opțiunile prezente în BIOS-ul lui Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 sunt destul de sărace în ceea ce privește overclocking-ul, însă trebuie menționată posibilitatea de setare a patru niveluri predefinite de fabricant, funcționarea în acest caz depinzând și de celelalte componente ale sistemului, existând posibilitatea ca PC-ul să nu mai pornească. De asemenea, se poate opta pentru controlul automat al turației ventilatoarelor din sistem în funcție de temperatură.

CONCLUZIE

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 este o soluție demnă de luat în seamă, nelăsându-se mai prejos în fața concurenței.



199$	36 luni	Omnitech Trading
244$	36 luni	Ultra PRO Computers

Gigabyte
GA-8AENXP-D



Chipset / FSB: I925XE+ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 8xSerial ATA

9.53

Chipset-ul I925XE, deşi a fost detronat de I945P şi I955X, este încă o soluţia viabilă pentru procesoarele single core.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pachetul format din două corpuri subliniază nivelul ridicat al dotărilor: nici mai mult, nici mai puţin de 11 porturi USB 2.0, 2 Firewire, două controllere Gigabit LAN plus unul WiFi 802.11g, convertor S-ATA - P-ATA şi modul U-Plus DPS pentru creşterea stabilităţii circuitului de alimentare a procesorului. Pentru siguranţa în overclocking, pe northbridge se poate monta un ventilator dedicat, însă o carcasă bine ventilată ne poate scuti de zgomotul suplimentar adus de acesta.

PERFORMANŢE

Prin apăsarea combinaţiei de taste CTRL+F1, în BIOS-ul lui Gigabyte GA-8AENXP-D apar opţiunile avansate de tweaking şi overclocking. De remarcat este posibilitatea teoretică de creştere a FSB-ului până la 600MHz de la valoarea iniţială 200. Stabilitatea a fost exemplară şi fără folosirea modului U-Plus DPS, însă acesta se poate dovedi necesar în cazul folosirii unor componente mai puternice.

CONCLUZIE

Gigabyte GA-8AENXP-D este un produs care nu face compromisuri, oferind deopotrivă performanţe şi dotări bune.



256$	36 luni	Alliance Computers
245.3$	36 luni	Caro Group
263$	36 luni	Ultra PRO Computers

ASUS
P5RD1-V Deluxe



Chipset / FSB: Radeon Xpress 200+ULI M1537 / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
ATA / RAID: 2xATA133 / 4xSerial ATA

8.36

Radeon Xpress 200 este primul chipset care oferă grafică integrată compatibilă Directx 9.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

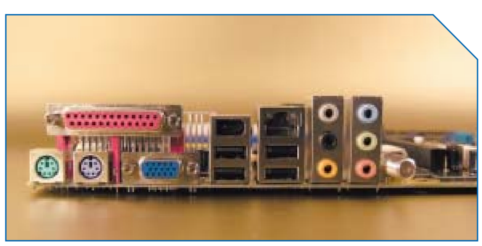
La capitolul dotări ASUS P5RD1-V Deluxe excelează prin oferirea unui tuner TV integrat pe PCB-ul plăcii de bază. Acesta foloseşte un chip Philips Silicon şi funcţionează în standardele NTSC şi PAL. Din păcate, nu avem la dispoziţie o telecomandă pentru controlul acestuia. Chipset-ul nu se încălzeşte puternic în timpul funcţionării, iar din acest motiv cele două chip-uri sunt răcite pasiv cu radiatoare de dimensiuni reduse.

PERFORMANŢE

Rezultatele slabe obţinute de ASUS P5RD1-V Deluxe se explică prin lăţimea de bandă mai mică oferită de memoria DDR400 şi prin folosirea unui southbridge produs de ULI, northbridge-ul fiind construit de ATI. Acest lucru nu este deranjant, stabilitatea nefiind afectată iar scopul lui P5RD1-V Deluxe fiind de a fi integrat într-un sistem multimedia, nu unul pentru amatorii jocurilor.

CONCLUZIE

Chiar dacă nu stabileşte noi bariere în ceea ce priveşte performanţa, ASUS P5RD1-V Deluxe oferă dotări inedite, crescând astfel raportul performanţă/preţ.



165.17$	36 luni	Depozitul de Calculatoare

EPoX
5EGA+



Chipset / FSB: I915G+ICH6R / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA

9.19

Chipset-ul I915G oferă posibilitatea construirii unui PC performant bazat pe platforma LGA775 fără a necesita costuri mari de upgrade datorită folosirii memoriilor DDR400 şi prezenţei chip-ului grafic integrat GMA900.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Majoritatea modelelor EPoX oferă un Debug LED. Nici 5EGA+ nu face excepţie. Pentru cei neorganizaţi EPoX oferă în pachetul plăcii o şurubelniţă universală. Cei îndemânatici îşi vor monta singuri pe tranzistoarele MosFET radiatoarele oferite de EPoX. Tot pentru aceştia EPoX pune la dispoziţie un senzor de temperatură ce poate fi aplicat după bunul plac al utilizatorului. Layout-ul PCB-ului nu este lipsit de probleme, DIMM-urile de memorii fiind situate prea aproape de slotul PCI Express x16 al plăcii grafice.

PERFORMANŢE

Din opţiunile de overclocking din BIOS trebuie menţionată imposibilitatea modificării tensiunii de alimentare a chipset-ului. În ciuda acestui fapt, am reuşit să creştem frecvenţa de funcţionare a procesorului de test la 3.93GHz, fără a mări tensiunea de alimentare.

CONCLUZIE

Micile accesorii livrate împreună cu EPoX 5EGA+ vor fi cu siguranţă pe placul multora. Nici performanţa nu a fost uitată, fie că este vorba de condiţii normale, fie de overclocking.



138.99$	36 luni	Depozitul de Calculatoare

ABIT
AG8 3rd-Eye



Chipset / FSB: I915P+ICH6R / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 4xSerial ATA

9.06

ABIT AG8 3rd-Eye utilizează unul dintre primele chipset-uri ce folosesc platforma PCI Express, I915P.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Layout-ul PCB-ului lui ABIT AG8 3rd-Eye este foarte bine realizat, permiţând instalarea cu uşurinţă a componentelor, chiar dacă placa este deja montată în carcasa PC-ului. Chiar şi în momentul instalării unei plăci video care acoperă două sloturi rămân disponibili doi conectori PCI şi doi PCI Express. Soluţia de răcire aleasă pentru northbridge este neobişnuită: un radiator cu ventilator montat în plan vertical. µGuru Clock este un dispozitiv care se conectează pe portul USB 2.0 şi afişează parametrii sistemului. De asemenea, avem posibilitatea efectuării overclocking-ului folosind butoanele plasate pe µGuru Clock.

PERFORMANŢE

Principalul mod în care se poate face overclocking pe ABIT AG8 3rd-Eye este folosirea meniului dedicat din BIOS. Aici putem vedea şi statistici precum de câte ori a fost pornit calculatorul, durata cât acesta a funcţionat etc. Funcţia FanEQ permite modificarea dinamică a turaţiei ventilatoarelor procesorului şi northbridge-ului în funcţie de temperatura acestora.

CONCLUZIE

ABIT AG8 3rd-Eye oferă performanţe bune, dacă ţinem cont de faptul că utilizează memorii DDR400.



166.5$	24 luni	Tape Computer
153$	24 luni	Ultra PRO Computers

Gigabyte
GA-8I925XE-G



Chipset / FSB: I925XE+ICH6R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA

9.33

Apariţia chipset-urilor I945P şi I955X va duce cu siguranţă la scăderea preţurilor pentru vechiul produs de top I925XE, cum este cazul lui Gigabyte GA-8I925XE-G.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

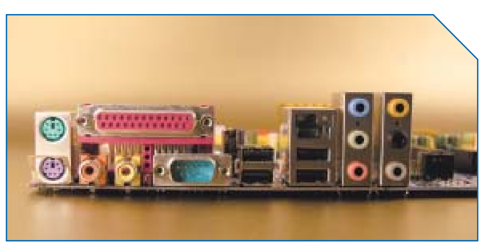
GA-8I925XE-G este un produs tipic Gigabyte: PCB albastru, conectori şi pini coloraţi pentru identificare uşoară, layout foarte bine realizat, manual cuprinzător şi combinaţia de taste CTRL+F1 ce trebuie apăsată în BIOS pentru a avea acces la opţiuni suplimentare. Dotările suplimentare incluse, în afară de cele oferite de chipset, constau într-un controller RAID ATA133 cu două canale şi unul IEEE1394a cu două porturi.

PERFORMANŢE

Optimizările la nivelul controller-ului de memorie realizate de Intel faţă de generaţia anterioară I925X se simt în toate rezultatele obţinute de Gigabyte GA-8I925XE-G. Radiatoarele pasive ale northbridge-ului şi southbridge-ului se încing destul de tare în timpul overclocking-ului, fiind recomandată crearea unui flux de aer în zona acestora în cazul unei carcase slab aerisite.

CONCLUZIE

Gigabyte GA-8I925XE-G este un foarte bun punct de start în vederea construirii unei platforme PCI Express.



145€	36 luni	Ultra PRO Computers

MSI
P4N Diamond



Chipset / FSB: nForce4 SLI Intel Edition+MCP-04 / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 667 / 16GB
ATA / RAID: 2xATA133 / 6xSerial ATA

9.73

Seria Diamond de la MSI se adresează celor care doresc produse exclusiviste, nefiindu-le frică să plătească un preţ piperat.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

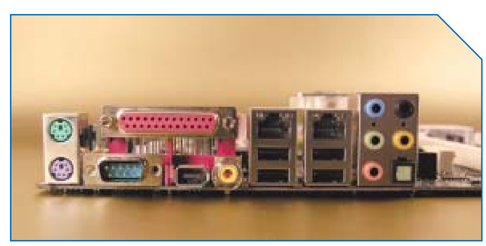
Unul dintre lucrurile care scot în evidenţă MSI P4N Diamond în faţa concurenţei este lipsa switch-ului pentru schimbarea modului de lucru normal în SLI. Această comutare se face automat. Pe partea de dotări trebuie remarcat chip-ul audio Creative Sound Blaster Live 7.1 cu SNR 100dB şi encoder Dolby Digital. De asemenea, MSI a inclus două controllere Gigabit LAN. Răcirea northbridge-ului se face cu un radiator cu ventilator, iar southbridge-ul cu un radiator cu miez de cupru. Pentru stabilitate, MSI a adăugat şi un conector Molex 12V pe PCB-ul lui P4N Diamond.

PERFORMANŢE

Chipset-ul nForce4 SLI Intel Edition este în acest moment unul dintre cele mai capabile, oferind dotări foarte bune şi suport pentru tehnologii moderne precum memorii DDR2 667 şi procesoare dual core. Nici overclocking-ul nu este lăsat uitării, în teste P4N Diamond reuşind să atingă bariera de 4GHz fără efort, însă prezenţa unei soluţii de răcire performante este proverbială.

CONCLUZIE

MSI P4N Diamond este un produs care satisface gusturile celor mai pretenţioşi utilizatori.



N/A	N/A	Flamingo Computers
222€	36 luni	Skin Media

ABIT
AA8 DuraMAX



Chipset / FSB: I925X+ICH6R / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 533 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 4xSerial ATA

9.18

Chiar dacă chipset-ul I925X nu mai este de actualitate din punct de vedere al suportului pentru FSB-ul la 1066MHz sau memoriilor DDR2 667, în mâinile lui Abit poate atinge aceste performanţe prin overclocking.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Nivelul dotărilor se rezumă la cele oferite de chipset plus controller-ul Firewire. Un Debug LED, ale cărui combinaţii de cifre sunt explicate în manualul de utilizare, permite diagnosticarea foarte uşoară a sistemului în cazul unui overclocking nereuşit spre exemplu. Elementele chipset-ului sunt răcite cu radiatoare, northbridge-ul fiind dotat şi cu un ventilator plasat în plan vertical.

PERFORMANŢE

BIOS-ul lui Abit AA8 DuraMAX este foarte bine pus la punct, în special meniul dedicat de overclocking care conţine şi o parte special dedicată monitorizării parametrilor sistemului şi controlului turaţiei ventilatoarelor. În teste am reuşit să creştem frecvenţa de funcţionare a procesorului la aproape 4GHz şi am rulat în condiţii de stabilitate 3DMark2001SE, obţinând 21466 de puncte.

CONCLUZIE

AA8 DuraMAX urmează crezul Abit de a oferi produse dedicate utilizatorilor entuziaşti, comportându-se impecabil în condiţii de overclocking.



172.05$	24 luni	Tape Computer
146$	24 luni	Ultra PRO Computers

EPoX
5EPAJ



Chipset / FSB: I915P+ICH6 / 800MHz
Memorie / Capacitate: DDR400 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100, 4xSerial ATA / -

8.93

Fără îndoială chipset-ul I915P este depăşit de noile apariţii Intel şi NVIDIA, însă el oferă încă suficientă performanţă dacă este cuplat cu un procesor Intel Pentium 4 LGA775.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Nivelul dotărilor oferit de EPoX 5EPAJ este redus doar la ceea ce oferă chipset-ul I915P. Din păcate, southbridge-ul folosit este ICH6, deci nu găsim controller RAID, de aici putându-se trage concluzia că placa nu se adresează utilizatorilor pretenţioşi. Totuşi un Debug LED a fost inclus pentru a ajuta în diagnosticarea anumitor probleme ce pot apărea în overclocking sau alte situaţii. Chiar dacă pe PCB nu sunt foarte multe chip-uri, layout-ul are unele probleme în ceea ce priveşte apropierea DIMM-urilor de memorie de slotul PCI Express.

PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute de EPoX 5EPAJ sunt la un nivel apropiat de cele obţinute de chipet-urile I915P şi I915G cu memorii DDR400, diferenţa făcându-se la capitolul dotări. Pe partea de overclocking este notabilă lipsa posibilităţii modificării tensiunii de alimentare a chipset-ului şi a acceleratorului grafic.

CONCLUZIE

EPoX 5EPAJ se adresează în principal celor cu un buget redus, însă amatorii de overclocking pot creşte performanţele obţinute la un nivel apropiat de concurenţii mai scumpi.



119.91$	36 luni	Depozitul de Calculatoare

MSI 945P
Platinum-FIR



Chipset / FSB: I945P+ICH7R / 1066MHz
Memorie / Capacitate: DDR2 667 / 4GB
ATA / RAID: 1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA

9.40

Unul dintre cele mai noi chipset-uri Intel, I945P oferă sporuri de performanţă şi suport pentru cele mai noi tehnologii.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

MSI 945P Platinum-FIR iese în evidenţă prin prezenţa conectorului de alimentare suplimentare EPS cu 8 pini. În lipsa unei surse de alimentare corespunzătoare se poate folosi conectorul cu patru pini introdus pentru prima dată la procesoarele Pentium 4. De asemenea, pentru stabilitate, pe PCB găsim un alt conector Molex 12V. Northbridge-ul şi southbridge-ul sunt răcite pasiv cu două radiatoare negre de dimensiuni medii.

PERFORMANŢE

Cum ne aşteptăm la o placă de top, în BIOS avem opţiuni avansate de overclocking, precum creşterea tensiunii de alimentare a slotului PCI Express. În teste a fost posibilă atingerea frecvenţei de 3.95GHz la tensiunea standard a procesorului Pentium 4 3.6GHz LGA775. Nivelul general al performanţelor se află la acelaşi nivel cu cel oferit de plăcile cu chipset I945P şi puţin mai mic decât I955, verdictul fiind dat de dotări.

CONCLUZIE

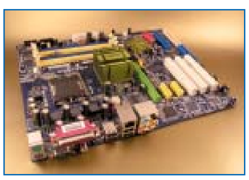
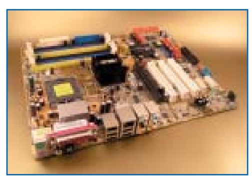
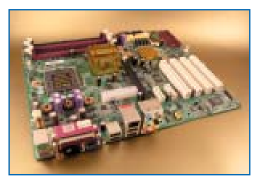
Pentru fanii platformei LGA775, MSI 945P Platinum-FIR este o alegere foarte bună, oferind un balans bun între performanţe, dotări şi preţ.



N/A	N/A	Flamingo Computers
153€	36 luni	Skin Media


3930 RON (39.300.000 ROL)
Intel® Pentium® M 715A (1.5GHz, 2MB L2)
512MB DDR (2 x 256)
HDD 80GB; DVDRW dual double layer
Intel® 855GME integrat, 64MB share integrat, boxe integrate
WiFi 802.11b/g, LAN, Modem 56K
Autonomie 3h; Greutate 2.75kg
Display: 15" TFT 1024 x 768
Windows® XP Home
FireWire, USB 2.0, S-Video, VGA, 4in1 card reader, SPDIF
Garantie: 24 luni
FUJITSU SIEMENS Amilo M7405
4545 RON (45.450.000 ROL)
Intel® Pentium® M 730 (1.6GHz, 2MB L2, FSB533)
512MB DDR (2 x 256), expandabil 2GB
HDD 60GB; DVDRW dual
ATi Mobility Radeon X600 64MB DDR
audio integrat, boxe integrate
WiFi 802.11b/g, IrDA, LAN, Modem 56K
Display 15.4" TFT, 1280 x 800
Windows® XP Home Edition
USB2.0, FireWire, VGA,
TV-Out, autonomie 4h
Greutate: 2.95kg
Garantie: 12 luni
ACER TravelMate 4101WLMi
4435 RON (44.350.000 ROL)
AMD Turion ML-28 (1.6GHz, FSB400)
512MB DDR (2 x 256), expandabil 2GB
HDD 80GB; DVDRW dual DL
ATI Mobility Radeon X700 128MB DDR
audio integrat, boxe integrate
WiFi 802.11b/g, Gigabit LAN, IrDA, 56K
Display 15.4" TFT, 1280 x 800
Windows® XP Home
USB 2.0, 6in1 card reader, FireWire, VGA, S-video/ TV-out, autonomie 3h
Greutate: 3.07kg
Garantie: 12 luni
ACER Aspire 5021WLMi
768.4 RON (7.684.000 ROL)
Capacitate 4 GB
Acumulator Li-Ion, autonomie 18h
Incarcare in 4h (1h fast charge 80%)
Compatibil AAC, MP3 (VBR), AIFF, WAV
LCD 1.67" greyscale /w LED backlight
Porturi: docking, telecomanda, minijack stereo
skip protection 25 minute, conectare FireWire, casti incluse, AC adapter, cablu FireWire, belt clip
Greutate: 102 grame
Garantie: 12 luni
APPLE iPod mini
1499.9 RON (14.999.000 ROL)
Senzor CCD 4 Megapixeli (2288 x 1712)
Zoom: 10X Optic / 4X Digital
ISO: Auto, 64, 100, 200, 400
Apertura: F 2.8 - F 3.7
Shutter: 16 sec. - 1/1000 sec.
Memorie: 128 MB xD Picture Card
Format: JPEG/TIFF/MPEG4
LCD 1.8" TFT
TruePic Turbo, super macro 3cm, hot shoe, captura video 640 x 480, aperture/ shutter priority, acumulator Li-Ion, USB, A/V out, metal body
Greutate: 280 grame
Garantie: 12 luni
OLYMPUS C-770 UltraZoom
2942 RON (2.942.000 ROL)
Tehnologie DLP
Rezolutie SVGA 800 x 600
Luminozitate: 1500 ANSI
Contrast: 2000:1
Lampa: 200W
Distanta proiectie: 1.2 - 10 m
Diagonala: 0.7 - 7 m
Intrari: RGB (D-sub), composite video, S-video, audio
interfata USB, telecomanda, ECO mode, difuzoar integrat, format 4:3 si 16:9, geanta transport
Greutate: 2.4 kg
Garantie: 24 luni
TOSHIBA S9
999.9 RON (9.999.000 ROL)
ProLite E430S-B
17"
iiyama
17" TFT LCD (TN Wide Angle)
Rezolutie: 1280 x 1024
Latenta: 8 ms
Contrast: 700:1
Luminozitate: 300 cd/m²
Unghiuri: 150°/ 135°
TCO 99
D-sub, boxe integrate, consum 39W
Garantie: 36 luni
IIYAMA E430S-B
1295.3 RON (12.953.000 ROL)
Senzor CCD 6.2 Megapixeli (2864 x 2160)
Zoom: 3X Optic / 8X Digital
ISO: Auto, 100, 200, 400
Apertura: F 2.8 - F 4.8
Shutter: 16 sec. - 1/2000 sec.
Memorie: 32 MB (intern); Secure Digital
Format: JPEG/MPEG 1
LCD 1.8" TFT
HP adaptive lighting, HP Image Advice
In-camera panorama preview,
captura video nelimitata, aperture priority,
acumulator Li-Ion, carcasa inox (frontal)
Cadou HP: o husa si un card SD de 128MB
Garantie: 12 luni
HP Photosmart R717
109.9 RON (1.099.000 ROL)
Multimedia
TV TUNER,
VIDEO IN, captura AVI MPEG 1/2/4,
PCI, Picture-in-Picture, Time Shifting
Garantie: 36 luni
LEADTEK TV 2000 XP
551 RON (5.510.000 ROL)
EDITOR'S CHOICE
Case Entry Level Server, 3 zone de disipare a caldurii, sistem de racire Wind Tunnel (sistemul este format din 2 ventilatoare de 120mm - cu LED - si un tunel din plexiglas; coolerul procesorului este cuprins integral in tunelul de plexiglas), front panel perforat - rama din aluminiu, display LCD (alarma, monitorizare ventilatoare si temperaturi), potentiometru din aluminiu pentru controlul a 4 ventilatoare, fara sursa, culoare neagra.
Garantie: 36 luni
ENERMAX BlueViper - CS718B
596.5 RON (5.965.000 ROL)
SLi
x2
Sursa alimentare ATX12V v2.0 600W
[+3.3V(34A), +5V(34A), +12V1(18A), +12V2(18A)], 3 ventilatoare cu Smart Fan function, reglare manuala/ automata a ventilatoarelor, 2 circuite independente de putere pentru 12V, conectori Serial ATA, suport SLI, Active PFC, conectori auriti, Ring Core Technology, culoare rosie
Garantie: 36 luni
ENERMAX Coolergiant EG701AX-VH
172.6 RON (1.726.000 ROL)
EDITIE LIMITATA a binecunoscutului fUnc sUrface1030 (doar 6000 de exemplare produse in toata lumea)
baza din aluminiu, pad cu 2 suprafete distincte ca aderenta, cord clip pentru firul mouse-ului, certificat de autenticitate; ideal pentru gameri
PC GAMER EDITORS' CHOICE
KICK ASS PRODUCT
LIMITED EDITION MBA
FUNC surface MBA Limited Edition
Avem de toate dar nu orice !
best computers
Magazinul tău de calculatoare
comandă on-line pe www.bestcomputers.ro
Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta este valabila in limita stocului disponibil.
telverde
08008-BESTPC

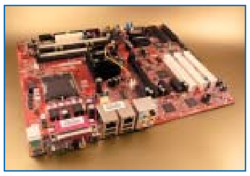
	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	MSI P4N Diamond	Gigabyte GA-81955X Royal	ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV	Gigabyte GA-8AENXP-D
					
Preț	245$	N/A / 222€	N/A	282$ / 235€	256$ / 245.3$ / 263$
Detalii tehnice					
Chipset	nForce4 SLI IE+MCP-04	nForce4 SLI IE+MCP-04	I955X+ICH7R	I945P+ICH7R	I925XE+ICH6R
FSB	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz
Sloturi	2 PCI-E x8 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	2 PCI-E x8 / 1 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 1 PCI-E x4 / 1 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI
Memorie / capacitate	DDR2 667 / 8GB	DDR2 667 / 16GB	DDR2 667 / 8GB	DDR2 667 / 4GB	DDR2 533 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF	10 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	11 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	2xATA133 / 6xSerial ATA II	2xATA133 / 6xSerial ATA II	1xATA100 / 2xATA133, 6xSerial ATA II	1xATA100 / 2xATA133, 6xSerial ATA II	1xATA100 / 8xSerial ATA
Extra	Serial ATA extern, bundle software	Creative Sound Blaster Live 7.1 cu encoder Dolby Digital	Bluetooth, U-Plus DPS, Dolby Master Studio	WiFi 802.11g, tuner TV, SATA extern, Dolby Master Studio	WiFi 802.11g, U-Plus DPS, convertor S-ATA - P-ATA
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	103.1	102.5	100.5	97.9	97.1
Half Life 2 640x480	118.43	116.84	114.83	111.09	111.28
3DMark2001SE	22125	21767	21534	21061	21061
Comanche 4 640x480	62.61	62.31	61.56	62.2	61.08
UT 2004 640x480	92.09	90.71	89.79	87.86	87.86
Conversie WAV-MP3	30"	30"	30"	31"	31"
Arhivare WinACE	6'28"	6'36"	6'39"	6'50"	7'10"
PCMark2004 DivX Conversion	81.22	80.65	80.91	77.77	79.27
Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	4931	4833	4873	4722	4754
PCMark2004 HDD	3825	3486	3475	3475	3457
Note teste					
Notă aplicații	4.33	4.22	4.22	4.13	4.12
Notă jocuri	4.55	4.50	4.44	4.35	4.33
Dotări	0.96	1.01	1.05	1.09	1.08
Verdict	**9.84**	**9.73**	**9.71**	**9.58**	**9.53**

	Foxconn 945P7AA-8KS2	Albatron PX925XE Pro-R	ABIT Fatal1ty AA8XE	ASUS P5GDC Deluxe	EPoX 5EGA+
					
Preț	105€	N/A	269$ / 245.2$ / 293.04$	N/A / 165.39$ / 135€	138.99$
Detalii tehnice					
Chipset	I945P+ICH6R	I925XE+ICH6R	I925XE+ICH6R	I915P+ICH6R	I915G+ICH6R
FSB	1066MHz	1066MHz	1066MHz	800MHz	800MHz
Sloturi	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 4 PCI
Memorie / capacitate	DDR2 667 / 4GB	DDR2 533 / 4GB	DDR2 533 / 4GB	DDR400, DDR2 533 / 4GB	DDR400 / 4GB
Conectori	4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	4 USB 2.0, Gigabit LAN+Fast Ethernet	6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN+Fast Ethernet, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA	1xATA100 / 4xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA
Extra	-	-	Cabluri IDE rotunjite, Debug LED, OTES Ramflow	Bundle software	Placă video, Debug LED, cabluri IDE rotunjite
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	97.4	97.1	96.5	96.3	94.4
Half Life 2 640x480	110.69	110.68	109.47	109.36	107.57
3DMark2001SE	20903	21117	20550	20106	20363
Comanche 4 640x480	60.43	60.77	60.8	60.34	60.64
UT 2004 640x480	87.54	87.56	87.31	86.89	86.12
Conversie WAV-MP3	32"	31"	30"	32"	30"
Arhivare WinACE	6'51"	7'13"	7'8"	7'31"	7'47"
PCMark2004 DivX Conversion	79.73	78.89	78.73	78.46	77.46
Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	4710	4718	4786	4738	4572
PCMark2004 HDD	3473	3451	3468	3462	3475
Note teste					
Notă aplicații	4.14	4.11	4.14	4.07	4.04
Notă jocuri	4.31	4.32	4.28	4.25	4.23
Dotări	0.84	0.84	0.80	0.90	0.93
Verdict	**9.29**	**9.27**	**9.22**	**9.22**	**9.19**

ASUS **P5AD2-E Premium Wireless Edition**



Foxconn **925XE7AA-8EKRS2**



MSI **945P Platinum-FIR**



ECS **PF21 Extreme**

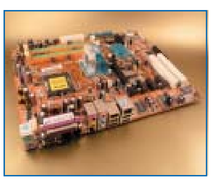


Gigabyte **GA-8I925XE-G**



	ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition	Foxconn 925XE7AA-8EKRS2	MSI 945P Platinum-FIR	ECS PF21 Extreme	Gigabyte GA-8I925XE-G
Preț	234.47$ / 306.36$ / 185$ / 224$	199$ / 244$	N/A / 153€	152$	145€
Detalii tehnice					
Chipset	I925XE+ICH6R	I925XE+ICH6R	I945P+ICH7R	I925XE+ICH6R	I925XE+ICH6R
FSB	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz	1066MHz
Sloturi	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR2 533 / 4GB	DDR2 533 / 4GB	DDR2 667 / 4GB	DDR2 533 / 4GB	DDR2 533 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF	8 USB 2.0, 3 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN+Fast Ethernet, S/PDIF	6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	1xATA100 / 1xATA133, 8xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 8xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA II	1xATA100 / 1xATA133, 6xSerial ATA	1xATA100 / 2xATA133, 4xSerial ATA
Extra	Serial ATA extern, WiFi 802.11g, bundle software	Cabluri IDE rotunjite	Cabluri IDE rotunjite	Top Hat Flash backup BIOS, conectori frontali, WiFi 802.11b	-
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	97.1	97	98	96.7	97.3
Half Life 2 640x480	111.19	110.51	110.89	110.31	111.22
3DMark2001SE	20922	20909	20960	20884	20947
Comanche 4 640x480	60.73	60.63	61.34	60.53	60.58
UT 2004 640x480	87.7	87.53	87.83	87.45	87.73
Conversie WAV-MP3	31"	31"	30"	30"	31"
Arhivare WinACE	7'13"	7'13"	6'52"	7'14"	7'11"
PCMark2004 DivX Conversion	79.30	78.82	79.95	78.57	78.79
Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	4725	4723	4716	4717	4734
PCMark2004 HDD	3420	3440	3472	3436	3455
Note teste					
Notă aplicații	4.10	4.10	4.16	4.11	4.11
Notă jocuri	4.32	4.31	4.34	4.30	4.32
Dotări	1.08	1.06	0.90	0.94	0.90
Verdict	**9.50**	**9.47**	**9.40**	**9.35**	**9.33**

ABIT **AA8 DuraMAX**



Gigabyte **GA-8I915G Duo**



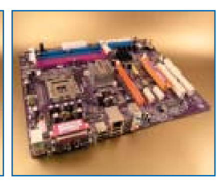
ABIT **AG8 3rd-Eye**



EPoX **5EPAJ**



ECS **RS400-A**



ASUS **P5RD1-V Deluxe**



	ABIT AA8 DuraMAX	Gigabyte GA-8I915G Duo	ABIT AG8 3rd-Eye	EPoX 5EPAJ	ECS RS400-A	ASUS P5RD1-V Deluxe
Preț	172.05$ / 146$	115$ / 106.01$ / 124$	166.5$ / 153$	119.91$	82$	165.17$
Detalii tehnice						
Chipset	I925X+ICH6R	I915P+ICH6	I915P+ICH6R	I915P+ICH6	RS400+SB400	Radeon Xpress 200+ULI M1537
FSB	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz	800MHz
Sloturi	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 3 PCI	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 2 PCI	1 PCI-E x16 / 2 PCI-E x1 / 4 PCI	1 PCI-E x16/1 AGP 8X/2 PCI-E x1/2 PCI	1 PCI-E x16 / 3 PCI-E x1 / 3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR2 533 / 4GB	DDR400, DDR2 533 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400 / 4GB	DDR400, DDR2 667 / 4GB	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	4 USB 2.0, Fast Ethernet	4 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	1xATA100 / 4xSerial ATA	1xATA100, 4xSerial ATA/ 2xATA133	1xATA100 / 4xSerial ATA	1xATA100, 4xSerial ATA / -	2xATA133 / 4xSerial ATA	2xATA133 / 4xSerial ATA
Extra	Debug LED	Placă video	µGuru Clock, Debug LED	Debug LED	Placă video	Bundle software, tuner TV, placă video
Rezultate teste						
DOOM 3 640x480	96.6	96	94	94.2	86.7	78.4
Half Life 2 640x480	109.21	109.42	106.42	107.03	99.04	94.5
3DMark2001SE	20687	20808	20133	20561	19188	17419
Comanche 4 640x480	60.48	60.66	60.4	60.84	56.9	53.06
UT 2004 640x480	87.16	86.98	85.68	86.27	79.87	78.9
Conversie WAV-MP3	31"	30"	31"	32"	32"	33"
Arhivare WinACE	7'18"	7'27"	7'37"	7'47"	8'41"	9'44"
PCMark2004 DivX Conversion	77.96	78.20	77.27	77.92	71.67	73.54
Sandra 2005 Mem. Int. MB/s	4785	4762	4555	4571	4340	4001
PCMark2004 HDD	3464	3468	3465	3475	3431	3476
Note teste						
Notă aplicații	4.10	4.10	4.03	4.02	3.82	3.69
Notă jocuri	4.28	4.28	4.20	4.23	3.93	3.68
Dotări	0.80	0.77	0.83	0.68	0.78	0.99
Verdict	**9.18**	**9.15**	**9.06**	**8.93**	**8.53**	**8.36**



SOLIŞTI ELECTRONICI

FESTIVALUL MELODIILOR MP3

Ieftinirea memoriei flash şi concurenţa acerbă de pe piaţa playerelor mp3 au contribuit din plin la reducerea preţurilor. Aşa că în acest moment nu mai este un lux să-ţi cumperi un player mp3.

ATUNCI CÂND ASCULŢI MUZICĂ TIMPUL TRECE mai uşor şi într-un mod mult mai plăcut. Fie că eşti în tren, avion sau aştepţi să cumperi bilete la meciul echipei tale favorite, un player mp3 îţi poate ţine cu succes companie.

PUŢINĂ ISTORIE

În anul 1987 Fraunhofer Institute, cu ajutorul profesorului Dieter Seitzer, a elaborat standardul mp3. Proiectul a purtat numele Eureka project EU147, Digital Audio Broadcasting (DAB). După doi ani Fraunhofer Institute patentează tehnologia mp3 în Germania, iar în 1995 înaintează o cerere de patentare a tehnologiei mp3 în Statele Unite ale Americii. Primul player mp3 ajunge pe Internet în 1997 atunci când un programator la Advanced Multimedia Products creează AMP MP3 Playback Engine. Cel mai popular player software mp3, Winamp, ajunge pe Internet graţie unui grup de studenţi care au preluat codul AMP MP3 şi au adaugat o interfaţă pentru Windows. Winamp este oferit gratis, declanşând mania mp3. Apar numeroase encodere, CD rippere şi playere mp3.

După ce în 1998 este prezentat la CeBIT primul dispozitiv player mp3 portabil, începând cu 1999 piaţa este invadată de astfel de soluţii. Metodele alese de producători împart playerele mp3 portabile în trei categorii: cu CD, cu memorie flash şi cu harddisk.

AVANTAJE ŞI DEZAVANTAJE

În ultimul timp preţul memoriei flash a scăzut foarte mult, fapt care a condus la apariţia unui număr foarte mare de playere mp3 cu memorie flash. Fiecare dintre soluţii are avantaje şi dezavantaje. Playerele mp3 cu CD sunt din ce în ce mai rar întâlnite şi din această cauză am ales ca în acest test să nu acceptăm astfel de soluţii. Acestea au avantajul major că nu necesită un calculator pentru încărcarea unui nou set de melodii. Dezavantajul constă în dimensiunea mare (faţă de celelalte soluţii). Este ideal pentru conectarea la radiocasetofonul din maşină sau pentru acei utilizatori care au o colecţie foarte mare de CD-uri audio şi nu au timp să o convertească în fişiere mp3. Cele cu memorie flash au avantajul dimensiunilor mici. Este preferatul celor care doresc să asculte muzică în drum spre muncă (sau şcoală). În acest moment capacităţile disponibile pe piaţă sunt între 128 şi 1GB, iar autonomia lor este de aproximativ 10 ore.

Playerele mp3 cu harddisk au avantajul evident al capacităţii de stocare. În 60GB au loc peste 20.000 de melodii mp3 la o calitate foarte bună (3MB/melodie), asta înseamnă peste şapte zile de muzică nonstop. Este impresionant cu adevărat. Din păcate, şi această soluţie are punctele ei slabe: un player mp3 cu harddisk este puţin mai voluminos decât playerele mp3 cu memorie flash şi sunt sensibile la şocuri din cauza harddisk-ului încorporat.

SITUAŢIA PE PIAŢA DIN ROMÂNIA

Toţi vrem preţuri mai mici pentru playerele mp3 şi ne mirăm de ce în România sunt preţuri mai mari decât în străinătate. Înainte să dăm vina pe distribuitorii din România este bine să ştim câte ceva despre legislaţia din ţara noastră. Astfel, taxa vamală pentru playerele mp3 este de 42% (o taxă imensă, ne permitem să spunem). În mod paradoxal, dacă playerul mp3 dispune de funcţie radio, atunci taxa vamală este mai mică: 8%. Pentru a echilibra puţin situaţia, acestor modele li se aplică o acciză de 15%. Total: 23%.

CE ALEG?

Între susţinătorii firmelor Apple iPOD şi iRiver s-a declanşat deja o dispută gen "NVIDIA versus ATI" sau "Intel versus AMD". Modelele celor două firme au avantaje şi dezavantaje, însă iPOD are un mare atu: a fost primul player mp3 cu adevărat revoluţionar.

CONCLUZIE

Sper că în următoarele pagini veţi găsi playerul mp3 care vi se potriveşte cel mai bine. Este de menţionat că nu am ţinut cont de capacitatea memoriei deoarece departajarea s-ar fi făcut strict pe baza acestui criteriu. Mai ales că majoritatea modelelor sunt disponibile în mai multe versiuni de memorie.

Liviu Marica

Apple iPOD 20GB



310€	12 luni	Diverta
310€	12 luni	Depozitul de Calculatoare

Fără nici o îndoială, la ora actuală iPOD este cel mai popular player mp3. Cel mai important avantaj al său este designul, și aici mă refer atât la aspect, cât și la rotița prin care se realizează accesul la funcții. Calitatea sunetului este foarte bună, iar căștile sunt ușoare și comod de purtat. Transferarea melodiilor de pe computer pe iPOD se realizează prin intermediul software-ului iTunes. Playerele mp3 iPOD sunt renumite și pentru mulțimea de accesorii disponibile pe piață. O dată cu iPOD-ul ne-au sosit la test și următoarele accesorii (ce se achiziționează separat): GriffiniTrip (modul de transmisie radio), boxe portabile Altec Lansing inMotion și Belkin Voice Recorder (pentru transformarea iPOD-ului în reportofon).

CONCLUZIE

iPOD 20GB este ușor de utilizat și reprezintă una dintre cele mai bune alegeri pentru fanii Apple.

Conectare PC: USB 2.0, Firewire • Tip memorie: HDD • Capacitate memorie: 20GB • Dimensiuni: 104x61x14mm
Greutate: 158g • Autonomie: 12 ore • Display: monocrom, 2" • Modul radio FM: Nu • Funcție reportofon: Nu
Formate suportate: MP3, MP3 VBR, AAC, APPLE LOSSLESS, AIFF, WAV

9.4

iRiver H10



267€	12 luni	Skin Media
267€	12 luni	MEDIA GALAXY

iRiver H10 s-a apropiat cel mai mult de idealul nostru de player mp3: dimensiuni reduse, ușor, ecran color, funcție de reportofon, radio FM, memorie de 5GB (spațiu suficient pentru cel puțin 1666 de melodii la o medie de 3MB/fișier). Poate afișa chiar și imagini JPEG. Poate realiza codare MP3 în timp real atât prin microfon, cât și dintr-o sursă externă prin mufa de intrare audio. Recunoaște taguri (până la ID3 V2 4.0) și organizează melodiile în funcție de artist, album, tipul melodiei, titlu sau playlist. În momentul când este conectat la computer versiunea de firmware este verificată și actualizată automat. Cablul de alimentare este comun cu cel USB pentru conectarea la computer. Poate citi fișiere-text.

CONCLUZIE

iRiver H10 este una dintre cele mai bune soluții pentru cei care își doresc un player mp3 cu dotări de top și memorie suficientă.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: HDD • Capacitate memorie: 5GB • Dimensiuni: 95.5x54.6x15mm
Greutate: 96.2g • Autonomie: 12 ore • Display: 1.5", 260.000 culori • Modul radio FM: Da • Funcție reportofon: Da
Formate suportate: -

9.4

TEAC MP-8000



221€	12 luni	Depozitul de Calculatoare
221€	12 luni	Ultra PRO Computers

Are ecran color (luminozitatea poate fi setată între 0 și 12), funcție de reportofon, radio FM (opțional prin actualizare de firmware), memorie de 20GB, patru jocuri (Russia Block, Box Game, GoBang, Black White Chess). Poate afișa pe ecranul LCD imagini în formatele JPEG, BMP, GIF. Mai mult, poate reda chiar și mici clipuri video în format 3GP. Poate citi fișiere text (.txt) sau e-book (.pdb), textul fiind afișat pe ecranul playerului mp3. Carcasa este realizată din aluminiu, însă finisarea butoanelor nu a fost bine realizată. Poate realiza codare MP3 în timp real atât prin microfon, cât și dintr-o sursă externă prin mufa de intrare audio. Cablul de alimentare este comun cu cel USB pentru conectarea la computer. Pentru a utiliza funcția de radio FM actualizarea firmware-ului este obligatorie.

CONCLUZIE

TEAC MP-8000 este o alternativă la iPOD Photo.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: HDD • Capacitate memorie: 20GB • Dimensiuni: 93x60x15mm
Greutate: 138g • Autonomie: 12 ore • Display: 160x128 pixeli, color • Modul radio FM: După actualizare firmware
Funcție reportofon: Da • Formate suportate: MP3, WMA, JPG, BMP, GIF

8.6

Apple iPOD mini 6GB



240€	12 luni	Diverta
240€	12 luni	Depozitul de Calculatoare

iPod mini este disponibil în două modele: 6GB și 4GB (fiecare cu patru variante coloristice). Pentru acest test am primit modelul cu memorie de 6GB și carcasă de culoare albastră. Are o autonomie de 18 ore (cea mai lungă dintre toate modelele iPOD) și 25 de minute protecție la șoc. În cutie se află un suport cu clemă pentru fixarea la curea, cablu USB 2.0, căști, CD cu software, manuale. Nu am observat diferențe notabile între calitatea audio oferită de iPOD photo și acest model. Are dimensiuni mai mici decât celelalte două variante iPOD dotate cu harddisk și o greutate de numai 103g.

CONCLUZIE

Este cea mai accesibilă (din punct de vedere al prețului) soluție pentru cei care își doresc un player mp3 marca iPOD cu harddisk. În plus, veți avea mai multă autonomie și un player mp3 mai ușor de transportat. Cei 6GB sunt suficienți pentru peste 2.000 de melodii în format MP3.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: HDD • Capacitate memorie: 6GB • Dimensiuni: 91x51x13mm
Greutate: 103g • Autonomie: 18 ore • Display: 1.5", 260.000 culori • Modul radio FM: Nu • Funcție reportofon: Nu
Formate suportate: MP3, MP3 VBR, AAC, APPLE LOSSLESS, AIFF, WAV

9.2



489€	12 luni	ALTERNATIV MEDIA GRUP
489€	12 luni	Diverta

Apple **iPOD photo 60GB**

iPOD photo 60GB oferă în plus față de varianta iPOD 20GB posibilitatea de stocare și redare a fișierelor imagine pe ecranul său color (220x176 pixeli) sau pe un aparat TV. Autonomia este cu trei ore mai mare decât în cazul iPOD 20GB, dar cântărește cu 23 de grame mai mult. Calitatea audio este identică cu cea oferită de toate iPOD-urile din generația a patra, adică foarte bună. Funcția de player foto ar fi fost cu adevărat utilă dacă am fi putut transfera fotografiile (JPEG, BMP, GIF, TIFF, PSD și PNG) din aparatul foto direct în memoria iPOD photo. Astfel, am fi putut în concediu să lăsăm notebook-ul acasă și să luăm cu noi doar aparatul foto digital și player-ul mp3 iPOD photo.

CONCLUZIE

Apple iPOD photo 60GB ne-a demonstrat că este vârful de gamă și reușește să îmbine într-un mod fericit melodiile cu fotografiile.

Conectare PC: USB 2.0, Firewire • Tip memorie: HDD • Capacitate memorie: 60GB • Dimensiuni: 104x61x19mm
Greutate: 181g • Autonomie: 15 ore • Display: color 65.536, 2" • Modul radio FM: Nu • Funcție reportofon: Nu
Formate suportate: MP3, MP3 VBR, AAC, APPLE LOSSLESS, AIFF, WAV

9.6



72$	12 luni	ProCA România

Apacer **AudioSteno AV220**

Este format din două componente care se îmbină formând playerul mp3. Componenta principală are aspectul unei memorii flash pe USB și conține atât cele trei butoane (play/pauză, volum/înainte-înapoi), cât și mufa de căști. Cea de-a doua componentă găzduiește compartimentul pentru bateria de tip AAA. Funcționează cu o singură baterie AAA (inclusă în pachet), însă atunci când se transferă documente sau melodii de pe calculator alimentarea se realizează prin intermediul portului USB 2.0. Chiar dacă se poate conecta direct la portul USB 2.0 al computerului, în cutie se află și un cablu USB. Acest cablu este util celor care au un computer fără porturi USB în partea frontală.

CONCLUZIE

Este o alegere bună dacă nu vă deranjează lipsa ecranului LCD, iar posibilitatea de conectare directă la computer vi se pare esențială.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 512MB • Dimensiuni: 76x37x15mm
Greutate: 30g • Autonomie: 10 ore • Display: Nu • Modul radio FM: Nu • Funcție reportofon: Nu
Formate suportate: MP3

7.5



149€	24 luni	Ubisoft România

Bright **MP3-DJ-16B**

Bright MP3-DJ-16B are o memorie flash de 1GB, dispune de ecran LCD și are funcție de reportofon. Căștile au o construcție care împiedică purtarea playerului în buzunarul de la pantaloni, dar se pot înlocui deoarece dispune de mufă jack standard. Calitatea audio este suficient de bună, dar la volum mare se fac simțite anumite distorsiuni deranjante. La conectarea playerului mp3 la portul USB 1.1 sistemul de operare Windows XP l-a recunoscut drept disc astfel încât fișierele se pot copia foarte simplu. Cei care doresc să -și înregistreze ideile au la dispoziție funcția de reportofon, Bright MP3-DJ-16B codează audio în format ADPCM/WAV.

CONCLUZIE

Este o soluție bună pentru cei care își doresc un player mp3 cu memorie flash de 1GB, dar nu sunt foarte pretențioși atunci când este vorba de calitatea sunetului la volum mare.

Conectare PC: USB 1.1 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 1GB • Dimensiuni: 70x31x17mm
Greutate: N/A • Autonomie: 12 ore • Display: Da • Modul radio FM: Da • Funcție reportofon: Da
Formate suportate: MP3, WMA

8.2



99€	12 luni	Ultra PRO Computer

Packard Bell **AudioKey FM**

Capacitatea memoriei interne este de 512MB din care 10MB sunt rezervați firmware-ului și software-ului de gestionare. Poate fi folosit cu multă ușurință pe post de memorie flash pe USB sau de reportofon. Dimensiunile mici (27x91x17mm), greutatea de numai 30 de grame și autonomia de aproximativ 12 ore (contează foarte mult calitatea bateriilor folosite) fac din Packard Bell AudioKey FM un foarte bun însoțitor în călătoriile voastre lungi. În cei 512MB se pot stoca peste șase ore de muzică în format MP3 (codate la 192kbps) sau se pot înregistra aproximativ 30 ore de sunet. Are și funcție de radio și dispune de un ecran LCD cu afișare pe trei linii. Navigarea în meniu nu este intuitivă.

CONCLUZIE

Recomandăm Packard Bell AudioKey FM 512MB utilizatorilor care își doresc un player mp3 cu funcție de memorie pe USB și de reportofon.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 512MB • Dimensiuni: 91x27x17mm
Greutate: 30g • Autonomie: 12 ore • Display: 128x32 pixeli • Modul radio FM: Da • Funcție reportofon: Da
Formate suportate: MP3, WMA

8.2



90.68€ 12 luni ProVision

DEGEN **DE828**

DEGEN este un producător din China destul de nou pe piața playerelor mp3. Modelul DE828 dispune de un design reușit cu finisaje bine realizate. Are ecran OLED bicolor cu afișaj pe patru linii. Dispune de funcție de reportofon, radio FM (87.5-108MHz cu 30 de memorii și funcție de autoscanare) și poate coda prin mufa de intrare audio direct în format MP3. Mufa pentru căști este în format propriu, dar în pachet se află un cablu adaptor care permite folosirea unor căști cu mufă jack standard. Deoarece are multe funcții și puține butoane navigarea prin meniu nu este foarte intuitivă, însă după puțin antrenament lucrurile devin mult mai simple.

CONCLUZIE

DEGEN DE828 a reprezentat o surpriză plăcută pentru noi. Recepția radio a fost mulțumitoare, iar calitatea audio în redarea fișierelor mp3 nu a suferit de distorsiuni.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 256MB • Dimensiuni: 60x35x13mm
Greutate: N/A • Autonomie: 8 ore • Display: OLED, bicolor • Modul radio FM: Da • Funcție reportofon: Da
Formate suportate: MP3, WMA

8.2



140€ 12 luni ALTERNATIV MEDIA GRUP

Apple **iPOD Shuffle 1GB**

După succesul înregistrat cu seria iPOD, Apple nu putea rata să concureze în categoria playerelor mp3 cu memorie flash. iPOD Shuffle 1GB se remarcă printr-un design diferit față de concurență și printr-o altă abordare a modului de accesare a funcțiilor. Una dintre devizele sub care a fost lansat acest player mp3 a fost "aleatorie este noua ordine" deoarece s-a dorit evidențierea funcției de redare a melodiilor în altă ordine de fiecare dată. Se conectează direct la mufa USB 2.0 a computerului. Noi vă recomandăm pentru mai mult confort să vă achiziționați un cablu prelungitor, în special dacă nu aveți mufe USB 2.0 în partea frontală a computerului.

CONCLUZIE

Dacă doriți să experimentați calitatea audio oferită de playerele mp3 iPOD, dar vreți ceva accesibil din punct de vedere al prețului, aceasta este cea mai potrivită alegere.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 1GB • Dimensiuni: 84x25x8.4mm
Greutate: 22g • Autonomie: 12 ore • Display: Nu • Modul radio FM: Nu • Funcție reportofon: Nu
Formate suportate: MP3, MP3 VBR, AAC, WAV

8.5



171€ 12 luni Skin Media
171€ 12 luni MEDIA GALAXY

iRiver **N10**

iRiver N10 ne-a dat senzația că testăm o bijuterie IT din cel puțin două motive: modalitatea de purtare a playerului la gât și ecranul OLED care atunci când nu este pornit are aspect de oglindă. Dispune de un egalizator pe cinci benzi plus opt presetări. Meniul este bine structurat, iar setările sunt suficient de multe pentru a mulțumi orice utilizator pretențios. Poate citi tagurile ID3 3.0, firmware-ul se poate actualiza cu un singur click, iar autonomia oferită de bateria încorporată este de 12 ore. Căștile oferă o audiție de calitate, dar dacă sunteți foarte pretențioși și doriți să folosiți alte căști, iRiver N10 vă oferă această posibilitate prin intermediul unui modul inclus. Bateria se încarcă doar prin portul USB.

CONCLUZIE

Din punct de vedere al dotărilor este cea mai bună soluție pentru clasa playerelor mp3 cu memorie flash.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 256MB • Dimensiuni: 49.8x22.7x13.3mm
Greutate: 22g • Autonomie: 12 ore • Display: OLED • Modul radio FM: Nu • Funcție reportofon: Da
Formate suportate: MP3, WMA, ASF

9.7



114€ 12 luni Diverta

Creative **MuVo Slim 256MB**

Creative MuVo Slim 256MB este impresionant de subțire: doar 7mm. La prima vedere seamănă mai mult cu un suport pentru cărțile de vizită. Are ecran LCD monocrom cu afișaj pe două linii, funcție de reportofon (înregistrare în formatele IMA ADPCM, MONO) și radio FM (înregistrare în formatele IMA ADPCM, STEREO). Calitatea audio nu ne-a dezamăgit nici o secundă atunci când am ascultat melodii în format MP3 și nici atunci când am ascultat posturi de radio FM. Autonomia oferită de acumulatorul Li-Ion este de aproximativ 17 ore. Din păcate, bateria playerului mp3 se reîncarcă folosind portul USB al computerului, prin urmare nu este o soluție pentru vacanță (decât dacă plănuiți să luați și computerul cu voi).

CONCLUZIE

Creative MuVo Slim 256MB este un player mp3 destinat celor care își doresc un gadget ușor de folosit și cu design deosebit.

Conectare PC: USB 2.0 • Tip memorie: Flash • Capacitate memorie: 256MB • Dimensiuni: 55x85x7mm
Greutate: 34g • Autonomie: 17 ore • Display: Da, momocrom • Modul radio FM: Da • Funcție reportofon: Da
Formate suportate: MP3, WMA

9.2



131€	12 luni	Depozitul de Calculatoare
131€	12 luni	Ultra PRO Computers

TEAC **MP-200**

Varianta playerului mp3 cu memorie flash de la TEAC se numește MP-200. Trebuie să aveți grijă atunci când îl achiziționați deoarece acest nume nu diferă în funcție de capacitate. Astfel variantele de 512MB sau 256MB se numesc tot MP-200. Am remarcat apariția distorsiunilor audio la volum mare. Aceste efecte audio nedorite nu sunt cauzate de căști astfel încât nu pot fi evitate prin înlocuirea acestora. Are funcție de reportofon și poate înregistra în formatele MADPCM, PCM, IADPCM la o rată de 8, 11, 16, 22 și 32KHz. Pentru a utiliza funcția de radio FM actualizarea firmware-ului este obligatorie (de pe site-ul producătorului).

CONCLUZIE

TEAC MP-200 se remarcă prin capacitatea mare pentru dimensiunile foarte mici. În plus, are avantajul că folosește baterii AAA și nu acumulatori în format propriu.

Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 1GB · Dimensiuni: 71x32x15mm
Greutate: 24g · Autonomie: 10 ore · Display: OLED, bicolor, 4 linii · Modul radio FM: Opțional
Funcție reportofon: Da · Formate suportate: MP3, WMA

8.5



109€	12 luni	Skin Media
109€	12 luni	MEDIA GALAXY

iRiver **iFP-790**

iRiver iFP-790 are 256MB de memorie flash și se remarcă prin numeroasele dotări. De exemplu, are integrat un modul radio FM, cât și funcție de reportofon. Recunoaște tagurile ID3 3.0, iar firmware-ul se poate actualiza direct din managerul software. Calitatea audio este bună. Funcția de codare audio real time în format MP3 ne-a impresionat în mod plăcut prin rezultatele obținute. Are dimensiuni asemănătoare cu o brichetă, iar greutatea este redusă (37g fără baterie). În pachet se află o husă de protecție care se prinde cu ușurință la cureaua de la pantaloni. Reportofonul poate fi folosit cu încredere, oferind o înregistrare clară, fără distorsiuni sau paraziți audio.

CONCLUZIE

Este recomandat celor care își doresc player mp3 complex din punct de vedere al dotărilor și funcțiilor oferite, dar în același timp să fie și simplu de utilizat.

Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 256MB · Dimensiuni: 87x32x26.7mm
Greutate: 37g (fără baterie) · Autonomie: 40 ore · Display: LCD, 4 linii · Modul radio FM: Da
Funcție reportofon: Da · Formate suportate: MP3, WMA, ASF, OGG

9.0

ACCESORII PENTRU PLAYERE MP3

Succesul dispozitivelor hardware care redau fișiere mp3 a deschis drumul către o adevărată industrie: accesorii pentru playere mp3. Cu ocazia acestui test am primit și o serie de astfel de accesorii dintre care am considerat că este bine să vi le prezentăm pe cele mai reprezentative. Cele mai numeroase accesorii sunt destinate playerelor mp3 iPOD. Fie că este vorba de un skin, adaptor sau stativ, aproape săptămânal este lansat câte ceva care se folosește cu un player mp3 iPOD. Nici celelalte playere mp3 nu sunt uitate: adaptoare care imită portul USB și permit astfel încărcarea acumulatorilor direct de la priză, huse sau boxe portabile.



➲ Belkin Voice Recorder

BELKIN VOICE RECORDER

Playerele mp3 iPOD nu dispun de funcție de reportofon deoarece nu au microfon încorporat. Belkin Voice Recorder transformă fără nici o problemă iPOD-ul într-un reportofon personal. Capacitatea mare de stocare permite înregistrarea a sute de ore. Belkin Voice Recorder are un preț de 39€.



➲ Altec Lansing inMotion Portable iPod speakers

ALTEC LANSING INMOTION PORTABLE IPOD SPEAKERS

Altec Lansing a realizat o variantă a boxelor portabile inMotion special pentru iPOD. Sunetul oferit de acest sistem audio este suficient de puternic chiar și pentru o incintă de 6x6 metri. Așa că puteți organiza o mică petrecere chiar și atunci când sunteți în camera unei cabane de la munte.



➲ Altec Lansing inMotion iM4

ALTEC LANSING INMOTION IM4

Dacă aveți un player mp3, dar nu este marca iPOD, însă doriți un sistem audio portabil, tot Altec Lansing ne oferă soluția. Altec Lansing inMotion iM4 este compatibil cu orice player mp3 care dispune de o mufă jack pentru ieșirea audio. Playerul vostru poate fi așezat atât pe partea centrală a boxelor, cât și departe de sistemul audio Altec Lansing inMotion iM4 grație unui cablu audio suficient de lung. Atunci când dispuneți de o sursă de curent sistemul de boxe se poate alimenta printr-un transformator. Dacă unde vă aflați nu există o sursă de curent, nu trebuie să vă faceți probleme: Altec Lansing inMotion iM4 funcționează și pe baza a patru baterii AA de 1.5V.

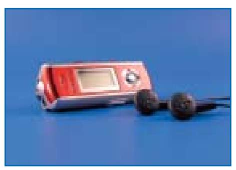
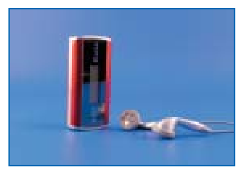
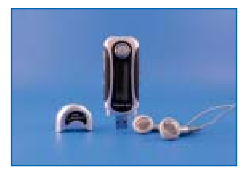
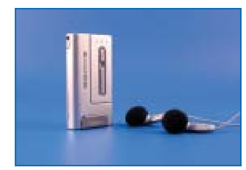
GRIFFIN ITRIP

Dacă doriți să ascultați în mașina personală muzica aflată pe iPOD, însă sistemul nu dispune de o intrare audio, atunci aveți la dispoziție modulul Griffin iTrip. iTrip se conectează la iPod, se pornește aparatul radio și puteți asculta muzica preferată în mașină, acasă sau împreună cu prietenii la o petrecere. E ca și cum ați avea propriul post de radio unde voi stabiliți ce melodii vor urma în playlist.



➲ Griffin iTrip

	Apple iPOD photo 60GB	iRiver H10	Apple iPOD 20GB	Apple iPOD mini 6GB	TEAC MP-8000	iRiver N10	Creative MuVo Slim 256MB
							
Preț	489€ / 489€	267€ / 267€	310€ / 310€	240€ / 240€	221€ / 221€	171€ / 171€	114€
Detalii tehnice							
Conectare	USB 2.0, Firewire	USB 2.0	USB 2.0, Firewire	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Memorie flash	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	256MB	256MB
HDD	60GB	5GB	20GB	6GB	20GB	Nu	Nu
LCD	2”	1.5", 260.000 culori	2”, 65.536 culori	Da	160x128 pixeli, color	OLED	Monocrom, 2 linii
Alimentare	Acumulator intern	Acumulator detașabil	Acumulator intern	Acumulator intern	Acumulator intern	Acumulator intern	Acumulator intern
Presetări EQ	20	32	20	20	10	8	5
Radio FM	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Durată funcționare	15 ore	12 ore	12 ore	18 ore	12 ore	12 ore	17 ore
Dimensiuni	104x61x19mm	95.5x54.6x15mm	104x61x14mm	91x51x13mm	93x60x15mm	49.8x22.7x13.3mm	55x85x7mm
Greutate	181g	96.2g	158g	103g	138g	22g	34g
Note teste							
Ergonomie	10	9	10	10	8	10	9
Construcție	9	9	10	9	8	10	10
Dotări	10	9	8	7	10	9	9
Portabiltate	9	10	9	10	9	10	9
Calitate audio	10	10	10	10	8	10	9
Verdict	9.6	9.4	9.4	9.2	8.6	9.7	9.2

	iRiver iFP-790	Apple iPOD Shuffle	TEAC MP-200	Bright MP3-DJ-16B	Packard Bell AudioKey FM 512MB	DEGEN DE828	Apacer AudioSteno AV220
							
Preț	109€ / 109€	140€	131€ / 131€	149€	99€	90.68€	72$
Detalii tehnice							
Conectare	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Memorie flash	256MB	1GB	1GB	1GB	512MB	256MB	512MB
HDD	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
LCD	LCD, 4 linii	Nu	OLED, bicolor, 4 linii	Da	128x32 pixeli	OLED, bicolor	Nu
Alimentare	Baterie AA	Acumulator intern	Baterie AAA	Baterie AAA	Baterie AAA	Acumulator intern	Baterie AAA
Presetări EQ	4	Nu	5	Da	6	5	Nu
Radio FM	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu
Durată funcționare	40 ore	12 ore	10 ore	12 ore	12 ore	8 ore	10 ore
Dimensiuni	87x32x26.7mm	84x25x8.4mm	71x32x15mm	70x31x17mm	91x27x17mm	60x35x13mm	76x37x15mm
Greutate	37g	22g	24g	20g	30g	N/A	30g
Note teste							
Ergonomie	10	9	9	8	8	8	8
Constructie	9	10	8	8	8	9	8
Dotari	8	7	8	9	9	8	6
Portabiltate	9	8	9	8	8	8	8
Calitate audio	10	10	7	7	8	7	7
Verdict	9.0	8.5	8.5	8.2	8.2	8.2	7.5



SOCKET 939 CU AGP

SOLUŢII DE UPGRADE

Un upgrade de sistem în momentul de faţă poate fi o opţiune dureroasă, necesitând schimbarea simultană a majorităţii componentelor. Pentru platforma AMD există însă şi soluţii de tranziţie.

PENTRU POSESORUL UNEI PLĂCI VIDEO performante pe slot AGP trecerea la platforma PCI-Express nu are prea mult sens. Cu toate acestea, dacă doreşte să facă un upgrade de procesor, va trebui să se gândească serios la această posibilitate, în special dacă este unul dintre clienţii mulţumiţi ai Intel. Într-adevăr, un upgrade la platforma LGA 775 impune schimbarea simultană a procesorului, a plăcii de bază, a memoriilor şi (desigur) a plăcii video, dovedindu-se o alegere extrem de costisitoare. În cazul AMD, un upgrade de procesor, chiar dacă este vorba de ultimele bestii dual core, nu necesită decât schimbarea plăcii de bază şi (eventual) un banal update de BIOS. Pentru cei care vor să-şi cumpere un procesor AMD Athlon64 pe Socket 939, dar nu vor să renunţe la placa video AGP, există pe piaţă soluţii performante bazate fie pe chipset-ul nForce 3 Ultra al NVIDIA, fie pe K8T800 Pro al VIA. Sporul de performanţă al unei soluţii cu PCI-Express este nesemnificativ, în afara cazului în care se optează pentru montarea a două plăci video în SLI. Argumentul soluţiei de viitor nu mai stă în picioare, după ce AMD şi-a anunţa intenţia de schimbare a socket-urilor şi de adoptare a memoriilor DDR2.



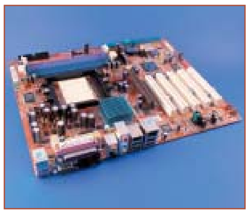
VIA a fost primul producător care a oferit un chipset pentru procesoarele Athlon64, multă vreme având un avantaj semnificativ asupra NVIDIA în ceea ce proveşte performanţele şi facilităţile pentru această platformă. Principala problemă a chipset-ului VIA K8T800 a fost bus-ul sincron care limita drastic posibilităţile de overclocking, un dezavantaj minor în comparaţie cu limitarea la 600MHz a frecvenţei HyperTransport pe care o aveau plăcile cu chipset nForce 3 150. Versiunea îmbunătăţită K8T800 Pro a permis funcţionarea asincronă a bus-ului (existând posibilitatea blocării frecvenţelor AGP, PCI şi ale memoriilor), deschizând noi perspective pentru posesorii unei astfel de plăci de bază. Răspunsul NVIDIA nu s-a lăsat aşteptat, umătoarele versiuni ale nForce 3 (250Gb şi Ultra) aducând un oarecare echilibru pe piaţă. Ultima încarnare a chipset-ului NVIDIA oferă aproximativ aceleaşi caracteristici ca şi soluţia VIA, având avantajul superiorităţii tehnice. Practic, construcţia single chip permite atingerea unor rate mari de transfer al datelor între principalele componente ale sistemului, la care VIA, în ciuda magistralei Ultra V-Link dintre northbridge şi southbridge, nu poate decât să viseze. În plus, implementarea hardware a firewall-ului pentru portul Gigabi Ethernet asigură filtrarea eficientă a traficului în condiţiile unei ocupări minime a procesorului.

SISTEMUL DE TEST

Pentru test am ales un procesor AMD Athlon64 3500+, două module de memorie DDR400 Geil Value de 512MB în configuraţie dual channel şi o placă video ATI Radeon 9800XT. De asemenea, din sistem au făcut parte harddisk-ul Seagate Barracuda 7200.7 de 100GB şi sursa Antec Smart Power de 400W. Ca drivere pentru plăcile de bază am folosit ultimele versiuni oficiale ale VIA (VIA Hyperion 4in1v4.56), respectiv NVIDIA (nForce 5.10). Din BIOS au fost dezactivate componentele






	EPoX 9NDA3J	ASUS A8V Deluxe	Gigabyte GA-K8NS-939	ABIT AV8 3rd Eye	MSI K8N Neo2 Platinum
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare	Tornado Sistems	Caro Group / Tornado Sistems	Ultra PRO Computers	Best Computers / Skin Media
Preț / Garanție	115.02$ / 36 luni	119$ / 36 luni	119.9$/88$ / 36 luni/36 luni	107€ / 24 luni	116€/116€ / 36 luni/36 luni
Caracteristici					
Chipset	nForce3 Ultra	VIA K8T800PRO/VT 8237	nForce3 Ultra	VIA K8T800PRO/VT 8237	nForce 3 Ultra
Sloturi	1 AGP 8X / 5 PCI	1AGP 8X / 5 PCI	2AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI	1 AGP 8X / 5 PCI
Conectori	8 USB 2.0, Gigabit LAN, S/PDIF	8 USB 2.0, 2 FireWire, Gigabit LAN, S/PDIF	6 USB 2.0, Gigabit LAN	6 USB 2.0, 3 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF	8 USB 2.0, 3 Firewire, dual Gigabit LAN
ATA	2XATA133, 2XSATA	2XATA133, 4XSATA	2XATA133, 2XSATA	2XATA133, 2XSATA	2XATA133, 4XSATA
RAID	2XATA133, 2XSATA	3XATA133, 4XSATA	2XATA133, 2XSATA	2XSATA	2XATA133, 4XSATA
Rezultate teste					
DOOM 3 640x480	91.70	90.70	94.20	93.40	92.50
Halo 640x480	111.75	111.94	113.11	112.68	113.27
3DMark2001SE 640x480	22632	22565	23320	23629	23045
Comanche 4 640x480	69.73	68.46	70.89	70.24	69.96
UT 2004 640x480	98.17	96.41	100.61	99.97	97.73
Sandra 2004 Mem. Int. MB/s	4930	4889	5954	5902	4948
Arhivare WinACE	6'14"	6'18"	5'54"	5'58"	6'52"
PCMark2004 DivX Conversion	63.401	63.244	65.121	59.115	62.824
PCMark2004 audio / HDD	2915/3809	2920/-	2932/3822	2922/-	2932/3825

auxiliare (controllerele audio, USB, Firewire, RAID și LAN), alegându-se frecvențe de funcționare standard pentru FSB și memorii. Timing-urile acestora din urmă au fost cele specificate de producător, respectiv 2.5-4-4-8. Pentru ca placa video să influențeze cât mai puțin rezultatele testelor, acestea au fost rulate la rezoluția de 640x480 cu setările de calitate la minimum. Întrucât ambele plăci de bază cu chipset VIA au dat erori la testul de HDD al PCMark2004, din tabel lipsesc rezultatele corespunzătoare.

CONCURENȚII

Pentru testul nostru am ales cinci modele de plăci de bază, dintre care trei folosesc chipset-ul NVIDIA nForce 3 Ultra, celelalte două fiind construite în jurul solidului K8T800 PRO. Ambele chipset-uri permit folosirea a până la patru bancuri de memorie DDR SDRAM dual channel, cantitatea maximă suportată fiind de 4GB. De asemenea, toate plăcile de bază din test lucrează la viteza HyperTransport de 1000MHz (5x), oferind posibilitatea blocării frecvențelor pentru AGP/PCI/memorii. De altfel, facilitățile pentru overclocking sunt bine implementate pe toate modelele, plăcile de bază ASUS, MSI și ABIT oferind facilități suplimentare pentru entuziaști.

Ca nivel de dotări, cele cinci plăci de bază testate sunt comparabile, fiecare oferind unul sau două controllere SATA, SATA și ATA133 RAID, Gigabit Ethernet, Firewire (cu excepția plăcilor Epox și Gigabyte) sau USB 2.0. Și în ceea ce privește acest aspect ies în evidență produsele ASUS, care oferă un modul WiFi și un controller RAID suplimentar, ABIT, cu modulul GuruClock pentru monitorizare hardware și overclocking, sau MSI, care este singura placă din test ce oferă două controllere Gigabit Ethernet. Cei care vor opta pentru o placă de bază cu chipset nForce 3 Ultra vor beneficia și de opțiunile de securitate oferite de firewall-ul implementat de NVIDIA în controller-ul LAN al acestui chipset.

Rezultatele testelor au arătat că nu este o diferență de performanță sesizabilă între plăcile de bază cu chipset VIA și cele cu chipset NVIDIA. Placa ABIT (având la bază chipset-ul VIA) a obținut rezultate peste medie, chiar în condițiile dezactivării din BIOS a facilităților μGuru. În același timp, placa Epox, beneficiind de chipset-ul NVIDIA, nu a strălucit deloc, performanțele sale încadrându-se în mediocritate. Trebuie să menționăm că diferențele între cele două plăci de bază, chiar dacă sunt măsurabile în benchmark-uri, sunt imposibil de sesizat în practică, două-trei frame-uri în plus sau în minus cu greu putând constitui un criteriu de departajare. Uniformitatea acestor rezultate demonstrează, încă o dată (dacă mai era cazul), importanța controller-ului de memorie. În cazul lui Athlon64, integrarea acestuia în pastila procesorului a făcut ca diferențierea plăcilor de bază existente pe piață pentru această platformă să se facă în principal în funcție de dotările și facilitățile oferite, performanța fiind un domeniu accesibil tuturor producătorilor. Practic, sporul de performanță pe care îl aduce un model high end în comparație cu echivalentul său entry level este dificil de măsurat. În schimb, o placă de bază de calitate va avea avantajul unei stabilități superioare.

Tabel comparativ VIA K8T800 - nForce 3 Ultra

Facilitate	VIA K8T800 Pro	nForce 3 Ultra
Procesor	Opteron, Athlon64 FX, Athlon64	Opteron, Athlon64 FX, Athlon64 X2, Athlon64
Front Side Bus	1GHz HyperTransport	1GHz HyperTransport
Southbridge	VIA 8237	Single chip solution
N/B-S/B link	Ultra V-Link (1066MB/s)	8.0GB/s
Audio	VIA Vinyl 8 canale	AC'97, dual AC link, S/PDIF
Ethernet	VIA Velocity Gigabit Ethernet	Gigabit Ethernet cu firewall hardware
SATA	2xSATA 150 + 2xSATA 150 prin SATALite	2 controllere independente, max.4xSATA 150
RAID	RAID 0, RAID 1, RAID 0+1	RAID 0, RAID 1, RAID 0+1
USB	8 porturi USB 2.0	8 porturi USB 2.0

CONCLUZIE

Chiar dacă plăcile video pe slot AGP se pregătesc să intre în istorie, ele pot face încă pereche bună cu cele mai noi procesoare ale AMD. Platforma AMD permite alegerea unei căi mai line de upgrade, în cazul în care nu sunteți dispuși să cheltuiți bani pentru schimbarea întregului sistem. De altfel, nu întotdeauna decizia de a avea un sistem cu cele mai noi și performante componente este cea mai înțeleaptă. Iar dacă v-ați decis că merită să păstrați vechea placă video pe slot AGP, soluțiile existente pe piață oferă suficientă performanță pentru cel puțin încă un an. Trebuie spus că nici soluția Socket 939 cu PCI Express nu oferă mai multă siguranță pentru viitor, AMD pregătind trecerea acestui socket pe linie moartă începând din 2006. Așadar, optând pentru păstrarea plăcii video AGP puteți considera că nu alegeți o soluție inferioară, ci una paralelă, la fel de viabilă ca și soluțiile cu PCI Express existente.

Cristian Agatie

Ultra Professio







Sistemul multimedia Professio are ca scopuri dedicate captura și prelucrarea secvențelor video.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La prima vedere am fost impresionați de asamblarea impecabilă a componentelor și a cablurilor în carcasa Chieftec. Aceasta dispune de sursa de 420W, un ventilator de 120mm și două de 92mm ce răcesc cele două harddisk-uri: un Western Digital Raptor de 74GB și un Hitachi de 400GB. Placa video este motorizată de procesorul grafic Radeon X800XL. De captura video se ocupă tunerul TV Leadtek PVR-2000 capabil de compresie hardware MPEG-2, iar de subsistemul audio placa de sunet Creative Audigy 2 ZS.

PERFORMANȚE

Nivelul performanțelor este ridicat și datorită componentelor de calitate cu care este asamblat. Asupra încărcării sistemului de operare și a aplicațiilor își pune amprenta harddisk-ul Raptor de 10000rpm. În toate jocurile placa video a trecut testele fără probleme putând fi folosită la nivel de calitate și rezoluții mari.

CONCLUZIE

Piesele din componentă sunt de ultimă generație și asigură cumpărătorul că nu va avea probleme la rularea aplicațiilor și jocurilor actuale.

Preț	Garanție	Contact
1766€	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

CPU: **Pentium 4 530 3.0GHz** · Placă de bază: **Foxconn 925XE7AA** · Memorie: **2x512MB Corsair CM2X512-5400C4** · Placă video: **Sapphire X800XL Ultimate 256MB PCI-E** · Stocare: **WD Raptor 74GB + Hitachi 7K400 400GB** · Unitate optică: **NEC 3520A dual layer** · Placă de sunet: **Creative Audigy 2 ZS**
Carcasă: **Chieftec LBX-02B-B-B** · Sursă: **420W**

Teste

Far Cry 1280	91.97	DOOM 3 1280	67.5
Far Cry 1600	74.42	DOOM 3 1600	50.9
Far Cry 1024 4X/8X	92.50	DOOM 3 1024 4X/8X	75.6
Far Cry 1280 4X/8X	67.94	DOOM 3 1280 4X/8X	44.5
UT2004 1280	72.31	Half Life 2 1280	67.72
UT2004 1600	72.47	Half Life 2 1600	60.39
UT2004 1024 4X/8X	72.81	Half Life 2 1024 4X/8X	67.68
UT2004 1280 4X/8X	71.95	Half Life 2 1280 4X/8X	50.93
AquaMark3 Default	59519	Conversie WAV-MP3	35"
3DMark01 Default	18910	Arhivare WinACE	8'15"
3DMark03 Default	10509	PCMark2004 DivX Conversion	67.162
3DMark05 Default	4920	Sandra 2005 Mem. Int MB/s	4669
Comanche4 640x480	50.86	PCMark2004HDD	5628

Performanțe

Teste: **9** Dotări: **9.75** **9.25**

Acer
Aspire 9104WLMi







Acer ne propune luna aceasta un sistem special creat pentru aplicații multimedia dotat cu ecran wide și telecomandă.

PRIMA IMPRESIE

Am remarcat construcția tocuhpad-ului din același material cu cel al carcasei ce îl înconjoară, ce dă senzația unei continuități a acesteia.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute în teste au fost printre cele mai mari obținute de noi cu un notebook. În PCMark04 a obținut 3983 de puncte, iar la testul 3DMark2001 peste 11000. În schimb, sistemul nu excelează și la capitolul autonomie, unde în testele 3D a avut o durată de funcționare scăzută cauzată de frecvențele plăcii video mărite automat.

PORTABILITATE

Ținând cont de dotările și categoria din care face parte, putem spune că greutatea acestuia de 3kg se încadrează în valori rezonabile.

DOTĂRI

Cu telecomanda din dotare, ce se păstrează în slotul PCMCIA, și ajutat de programul Arcade, sistemul poate fi pornit fără necesitatea încărcării sistemului de operare. Astfel se pot vizualiza filme de pe DVD, poze de pe harddisk sau se pot asculta melodii. Placa video face parte din segmentul mediu al plăcilor de ultimă generație și afișează imaginea pe un ecran de 15.4" ce dispune de tehnologia proprietară Acer, Crystal Bright ce mărește claritatea și unghiul de vizibilitate. Unitatea optică poate inscripționa și discuri dual layer.

CONCLUZIE

Dacă este completat cu un tuner TV suportat de Arcade, notebook-ul Acer poate fi folosit ca un Media Center veritabil.

Preț	Garanție	Contact
1660€	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Procesor: **Intel Pentium M760 2.0GHz** · Memorie RAM: **512MB DDR 333MHz** · Display: **15.4" WXGA 1280x800** · HDD: **80GB** · USB 2.0 / Firewire: **3 / 1** · Dimensiuni: **360x265x35mm** · Greutate: **2.9kg**

Teste

Aplicații 3D	1h și 21'	SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	2513MB/s
Aplicații audio	2h și 44'	SiSoft Sandra 2004 Memory float	2514Mb/s
Test Mobile PC	2h și 52'	SiSoft Sandra 2004 HDD	25MB/s
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	8592	PCMark04	3983
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	2769	3DMark2001 SE1024x768	11473

Performanțe

Autonomie: **8.4** Dotări: **9.5** Performanță: **9.7** **9.2**

Panasonic
DMC-FX7-K







Panasonic DMC-FX7-K are un design care atrage imediat atenţia celor din jur. Se remarcă în primul rând prin dimensiunile mici şi ecranul LCD de 2.5”. Nu dispune de Viewfinder (vizor). Lentilele sunt Leica DC VARIO-ELMARIT ce au distanţa focală între 5.8mm şi 17.4mm. Senzorul este CCD 1/2.5" de 5 megapixeli. Pentru a obţine imagini clare este folosită o tehnologie de stabilizare optică (MEGA Optical Image Stabilizer) ce detectează şi corectează mişcările nedorite ale aparatului. Opţiunea de stabilizare este uşor de activat, are două moduri şi este bine să fie folosită atunci când se doreşte folosirea zoom-ului.

CALITATE FOTO

DMC-FX7-K poate realiza fotografii la rezoluţiile de 2560x1920, 2048x1536, 1920x1080, 1600x1200 sau 640x480 cu trei niveluri de calitate (fine, standard, economy). Dacă la ISO 80 şi 100 zgomotul în imagine este aproape inexistent, la ISO 200 şi 400 zgomotul în imagine devine vizibil. Fotografiile de exterior au fost clare şi au avut un balans bun al culorilor. Nu am remarcat apariţia aberaţiilor cromatice. Fotografiile nu suferă de deformări optice nedorite cum ar fi efectul de butoi sau de pernă.

DOTĂRI

Dispune de zoom optic 3X, iar la oprirea aparatului obiectivul se retrage în interiorul carcasei, lentilele fiind acoperite automat de un sistem format din două componente din material plastic. Modalitatea de setare a funcţiilor, cât şi meniurile sunt destul de diferite faţă de celelalte modele de aparate foto testate de noi, însă odată învăţate aparatul este foarte uşor de folosit.

CONCLUZIE

Panasonic DMC-FX7-K este un aparat foto compact destinat celor care doresc să facă fotografii la petreceri şi în vacanţă. În plus, este uşor de transportat şi are un design elegant.

Preţ	Garanţie	Contact
582€	24 luni	Elbit shop@Panasonic

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **4.91 megapixeli** · Apertură: **F2.8 - F5.0** · Tip senzor: **CCD 1/2.5"** · Zoom optic: **3X** Blitz extern: **Nu** · Memorie internă: **Nu** · Tip memorie externă: **SD** · Card memorie inclus: **16MB** LCD: **2.5”** · LCD secundar: **Nu** · Rezoluţie maximă: **2560x1920** · ISO: **Auto (80 - 400)** · Video/Sunet: **Da/Da** · Viewfinder: **Nu** · Alimentare: **Lithium-Ion** · Dimensiuni: **94x50x24mm** · Greutate: **153g**

Performanţe — **8.5**

Calitate imagine: **9** Dotări: **8**

Samsung
Digimax V700







Chiar dacă Samsung nu este un nume consacrat pe piaţa aparatelor foto, produsele sale din această gamă sunt din ce în ce mai bune. Digimax V700 confirmă evoluţia ascendentă a aparatelor foto digitale produse de Samsung. Are senzor CCD 1/1.8” de 7.1 megapixeli şi zoom optic 3X. Are carcasa bine finisată şi este disponibilă în trei culori: argintiu, albastru închis şi grena. Noi am primit la test modelul grena al cărui design indică faptul că se adresează în special doamnelor. Nouă ne-ar fi plăcut mai mult varianta argintie.

CALITATE FOTO

Are patru niveluri de calitate (Normal, Fine, S. Fine şi TIFF) şi opt opţiuni pentru rezoluţie. Majoritatea camerelor testate de noi au avut senzor CCD de 1/2.5” (arie 10.160mm², diagonală 7.182mm, lungime 5.760mm, lăţime 4.290mm). Deoarece senzorul aparatului foto Digimax V700 are o arie mai mare, fiind de 1/1.8” (arie 14.111mm, diagonală 8.933mm, lungime 7.176mm, lăţime 5.319mm), zgomotul în imagine este mai mic la valori ISO mari. Lentilele Schneider-Kreuznach (7.8-23.4mm) s-au dovedit a fi o alegere foarte bună deoarece în timpul testelor nu am remarcat aberaţii cromatice deranjante.

DOTĂRI

Dispune de un ecran LCD de 2” ce are 118.080 pixeli. Am remarcat timpul de răspuns foarte bun al ecranului LCD. Poate realiza clipuri video cu sunet direct în format MPEG-4 la 30fps (XVID). Două minute video la rezoluţia de 640x480, 30fps au ocupat 24.2MB, iar două minute video la rezoluţia de 340x240, 30fps au ocupat 11.1MB. Calitatea clipurilor video este foarte bună pentru un aparat foto digital.

CONCLUZIE

Samsung Digimax V700 a reuşit să ne convingă prin calitatea bună a fotografiilor, dar în special prin zgomotul mic în imagine indiferent de valoarea ISO aleasă.

Preţ	Garanţie	Contact
361€	12 luni	DECK Computers International

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **7.07 megapixeli** · Apertură: **F2.8 - F5.1** · Tip senzor: **CCD 1/1.8”** · Zoom optic: **3X** Blitz extern: **Nu** · Memorie internă: **Nu** · Tip memorie externă: **SD** · Card memorie inclus: **16MB** · LCD: **2”** · LCD secundar: **Nu** · Rezoluţie maximă: **3072x2304** · ISO: **Auto, 50, 100, 200, 400** · Video/Sunet: **Da/Da** · Viewfinder: **Optic** · Alimentare: **Li-Ion** · Dimensiuni: **105x56.5x29.5mm** · Greutate: **150g**

Performanţe — **8.0**

Calitate imagine: **8** Dotări: **8**

Akasa
Eclipse-62





Akasa Eclipse-62 ne atrage prin designul sobru dat de aluminiul anodizat de culoare neagră.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Spaţiul interior al lui Eclipse-62 este foarte generos şi cu îmbunătăţiri ce permit rutarea cablurilor de conectare şi alimentare pentru a nu împiedica fluxul de aer din carcasă. Lăcaşurile interne sunt în număr de 5, la care se mai adaugă două separate într-un lăcaş ce se montează în apropierea sursei de alimentare. În lipsa acestui lăcaş se poate monta un canal de evacuare a aerului cald din jurul procesorului. La răcire mai contribuie două ventilatoare de 120mm ce trebuie achiziţionate separat, cel din faţă fiind dotat cu filtru de praf. Inedită este plasarea pe masca frontală a unui lăcaş pentru bracket-uri de extensie a plăcii de bază. În plus, găsim două porturi USB frontale. Akasa nu livrează sursă de alimentare, aceasta fiind lăsată la alegerea utilizatorului. Panoul plăcii de bază este cromat, lucru ce poate atrage amatorii modding-ului. Acest panou se poate detaşa pentru a uşura instalarea componentelor.

CONCLUZIE

Akasa Eclipse-62 are ca puncte forte spaţiul interior foarte mare şi posibilitatea detaşării panourilor laterale, a plăcii de bază şi lăcaşurile harddisk-urilor, uşurând astfel instalarea şi dezinstalarea componentelor.

Preţ	Garanţie	Contact
115€	12 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Dimensiuni (Lxlxh): **460x240x560mm** · Compatibilitate: **ATX, Mini ATX, Extended ATX** · Putere sursă: **N/A** · Curent maxim 12V: **N/A** Ventilatoare/lăcaşuri: **0/2 120x120x25mm** · 5.25" externe: **4** 3.5" externe: **2** · 3.5" interne: **7** · Şine de montare: **Nu** · HDD detaşabil: **Da** · Geam lateral: **Nu** · Panou placă de bază detaşabilă: **Da** · Filtru praf: **Da** · Material construcţie: **aluminiu**

Performanţe

Construcţie: **9.5** Dotări: **8.75**

9.2

Arctic Cooling
Freezer 64





Arctic Cooling este cunoscut pentru soluţiile sale de răcire inedite, Freezer 64 nefăcând nici el excepţie.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Designul radiatorului lui Arctic Cooling Freezer 64 este destul de simplu: din baza de cupru pornesc două heatpipe-uri ce sunt răcite de lamele de aluminiu dispuse în paralel. Ventilatorul însă montat în plan vertical se deosebeşte de soluţiile tradiţionale prin lipsa unei rame de protecţie, ce de obicei creşte nivelul de zgomot prin crearea de turbulenţe. Având diametrul de 77mm, ventilatorul lui Arctic Cooling Freezer 64 are o turaţie maximă de 2200RPM, producând un zgomot redus în timpul funcţionării. Sistemul de prindere este aproape identic cu cel al procesoarelor Athlon64 BOX, adică foarte uşor de utilizat. Deşi pare voluminos, Arctic Cooling Freezer 64 are doar 460g şi nu este decât cu puţin mai înalt decât o placă video.

PERFORMANŢE

Ţinând cont de nivelul de zgomot redus produs în timpul funcţionării suntem impresionaţi de performanţa oferită, procesorul Athlon64 3500+ nedepăşind 46°C în timpul funcţionării în LOAD. Şi temperatura IDLE este foarte bună, la doar 36°C.

CONCLUZIE

Freezer 64 are ca atuuri nu doar performanţa şi nivelul scăzut de zgomot, ci şi preţul accesibil.

Preţ	Garanţie	Contact
18€ 20.16€	N/A 72 luni	pc-coolers.ro www.extreme-computers.ro

Detalii tehnice

Compatibilitate: **Socket 754/939/940** · Dimensiuni radiator (Lxlxh): **92x72x120mm** · Dimensiuni cooler (Lxlxh): **77x77x42mm** Greutate: **460g** · Motor ventilator: **Arctic Ceramic Bearing** Turaţie ventilator: **2200RPM** · Material construcţie: **aluminiu + cupru** · Temperatura Athlon64 3500+ 2.2GHz Idle: **36°** · Temperatura Athlon64 3500+ 2.2GHz Load: **46°**

Performanţe

Răcire: **9** Ergonomie: **10**

9.5

Compro
VideoMate Action Ultra





Compro VideoMate Action Ultra este un tuner TV extern care se conectează la computer prin intermediul portului USB2.0. Reprezintă vârful de gamă al tunerelor externe relizate de Compro.

CALITATEA IMAGINII

Pentru îmbunătăţirea imaginii acest tuner TV foloseşte un algoritm de separare Y/C şi un algoritm de reducere a zgomotului în imagine. În timpul testelor pe toate posturile recepţionate calitatea imaginii a fost bună.

DOTĂRI

Panoul frontal conţine un LED pentru indicarea stării tunerului TV (pornit sau oprit) şi senzorul pentru telecomandă. În partea laterelă sunt dispuse mufa de alimentare suplimentară (care se conectează la o mufă USB 1.1/2.0), intrare video RCA, intrare audio jack, intrare S-Video. În spate sunt amplasate atât mufele pentru cablu (coaxial) TV şi FM, cât şi portul USB 2.0 pentru conectarea la computer. Pachetul software este compus din Ulead DVD MovieFactory 2 SE, Ulead PhotoExplorer 8 SE, Ulead VideoStudio 7 SE, ComproPVR, ComproDVD, ComproFM. ComproPVR este un player reuşit ce poate să îmbine cu succes toate funcţiile principale într-o interfaţă ergonomică.

CONCLUZIE

Este recomandat posesorilor de sisteme notebook sau utilizatorilor care deţin un sistem sigilat sau fără sloturi PCI disponibile.

Contact	Web
Compro	www.comprousa.com

Interfaţă: **USB 2.0** · Chipset: **N/A** · Sistem: **PAL B/G, I, D/K, SECAM, NICAM, A2** · Dimensiuni: **117x72x28mm** Număr canale: **180** · Modul radio: **Da** · Telecomandă: **Da** Time-shifting: **Da** · Teletext: **Nu** · TV Stereo: **Da**

Performanţe

Dotări: **9** Calitate imagine: **9**

9.0

CUM SĂ... FACI UPDATE DE BIOS?

Un update de BIOS poate aduce un plus de funcţionalitate sau de stabilitate pentru placa de bază, dar, în acelaşi timp, poate însemna scoaterea din funcţiune a acesteia. Vă oferim în continuare un ghid minimal pentru un update reuşit de BIOS, dar şi metode de recuperare în caz de dezastru.

BIOS-UL (SAU BASIC INPUT OUTPUT System) este o formă rudimentară de sistem de operare (scris în limbaj de asamblare) care permite iniţializarea componentelor sistemului. Practic, BIOS-ul este responsabil pentru rularea testelor la POST (Power ON Self Test), oferind şi o interfaţă grafică minimală pentru configurarea low-level a sistemului. În prezent, producătorii de plăci de bază oferă în mod regulat versiuni actualizate de BIOS, fiecare versiune aducând îmbunătăţiri în planul stabilităţii, performanţei şi compatibilităţii cu noile componente. Cu toate acestea, un update de BIOS nu este o operaţie fără riscuri, multă vreme fiind rezervată exclusiv utilizatorilor avansaţi sau profesioniştilor.

OPERAŢIUNI PRELIMINARE

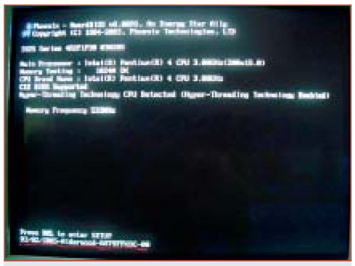
Înainte de începerea oricărui update de BIOS, vă recomandăm să faceţi întotdeauna o copie de siguranţă a BIOS-ului original. Păstraţi copia de siguranţă la îndemână, preferabil pe un alt calculator. În cazul în care sistemul este supratactat, dezactivaţi din BIOS opţiunile de overclocking. Dezactivaţi din BIOS toate setările care includ cuvântul "Shadow" (System BIOS Shadow, Video BIOS Shadow etc.), precum şi setările System BIOS Cacheable şi Video BIOS Cacheable. Dezactivaţi toate funcţiile de Power Management. Este necesar să alegeţi de pe site-ul producătorului o versiune de BIOS compatibilă cu placa dumneavoastră de bază. Pentru a afla modelul plăcii de bază puteţi apela la un utilitar care permite identificarea acesteia şi a versiunii de BIOS instalate, un exemplu fiind BIOS Agent, pe care îl puteţi găsi pe CD/DVD-ul revistei. O altă metodă este notarea numărului de identificare al plăcii de bază, care apare la bootare în partea de jos a ecranului. Acesta semnifică data BIOS-ului, chipset-ul plăcii de bază şi un număr de identificare pentru placa de bază. Pe baza acestui număr de identificare vom putea căuta versiunea actualizată de BIOS.

CUM PROCEDĂM?

În cazul în care placa de bază nu oferă posibilitatea actualizării BIOS-ului din fereastra de configurare a acestuia, va trebui să apelaţi la serviciile unui utilitar specializat pentru rescrierea BIOS-ului. Pentru plăcile de bază cu BIOS Award, AwardFlash este alegerea preferată, în timp ce pentru plăcile cu BIOS AMI cel mai răspândit utilitar este AMIFlash. Ambele utilitare presupun bootarea în DOS, deci este nevoie ca discheta de pe care se face actualizarea să fie bootabilă. Aceasta poate fi creată din Windows, bifând opţiunea "Create an MS-DOS startup disk" în fereastra utilitarului de formatare.

În cazul AwardFlash, după crearea dischetei bootabile, este necesară copierea pe aceasta a executabilului "awd822a.exe" (este posibil ca acesta să aibă o denumire diferită, ca "awdflash.exe"; reţineţi această denumire pentru editarea fişierului "autoexec.bat") şi a fişierului *.bin care conţine versiunea nouă de BIOS, pe care îl vom redenumi "newbios.bin". De asemenea, vă recomandăm să creaţi, folosind Notepad, un fişier-text care să conţină următoarea comandă: "awd822a.exe newbios.bin oldbios.bin /py /sy /cc /cp /cd /sb /r" (fără să tastaţi şi ghilimelele). Această comandă va rescrie BIOS-ul cu versiunea actualizată, după ce, în prealabil, va fi salvată o copie a BIOS-ului original sub denumirea "oldbios.bin". De asemenea, va reseta configuraţia CMOS (Clear CMOS), ESCD şi DMI Pool data, va păstra intact sectorul BootBlock şi va restarta calculatorul la sfârşitul operaţiei de actualizare. Semnificaţia switch-urilor folosite o puteţi afla tastând "awd822a.exe /?" în linia de comandă, după bootarea de pe dischetă.

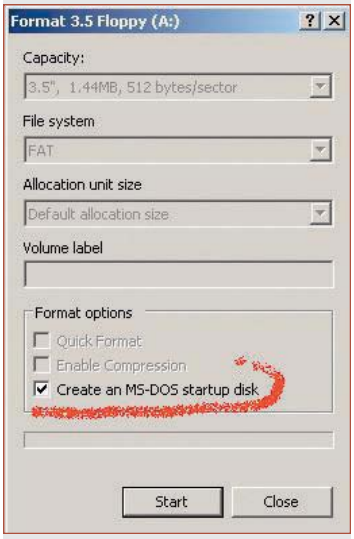
În cazul folosirii utilitarului AMIFlash, procedura este asemănătoare, fişierul autoexec.bat conţinând în schimb două linii de comandă. Prima va fi "amiflash.exe /S oldbios.bin", fiind responsabilă de



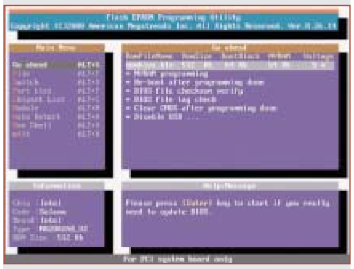
➲ Numărul de identificare al plăcii de bază poate fi citit la bootare.



➲ ABIT FlashMenu permite actualizarea din Windows a BIOS-ului.



➲ Crearea unei dischete bootabile din Windows XP se face prin bifarea căsuţei corespunzătoare.



➲ AMIFlash oferă o interfaţă grafică bogată în opţiuni.

salvarea copiei de siguranţă a BIOS-ului, iar cea de-a doua - "amiflash.exe newbios.bin /A+ /-B /-C /-D /E /-G /I /L /N /R /V". De asemenea, o semnificaţie a switch-urilor poate fi obţinută tastând amiflash.exe /? la command prompt. Trebuie să aveţi în vedere că, din cauza dimensiunilor mai mari ale programului AMIFlash, nu veţi putea salva pe dischetă copia de siguranţă a BIOS-ului în cazul în care acesta este de 4Mb (512KB). În acest caz, veţi renunţa la prima linie a fişierului autoexec.bat.

METODE DE RECUPERARE

Chiar dacă toate precauţiile au fost luate, se poate întâmpla ca, după actualizarea BIOS-ului, la restartare, să vă găsiţi în faţa unui ecran negru. Un sector special al BIOS-ului (BootBlock) permite iniţializarea componentelor esenţiale pentru a putea restaura de pe dischetă imaginea funcţională a BIOS-ului. În cazul AwardFlash, dacă mai aveţi la îndemână discheta bootabilă care conţine executabilul şi imaginea de back-up a BIOS-ului, o puteţi folosi pentru recuperarea plăcii de bază. Mai întâi însă, este necesară editarea fişierului "autoexec.bat" folosind un alt calculator, linia de comandă fiind în acest caz "awd822a.exe oldbios.bin /py /sn /cc /cp /cd /sb /r". Porniţi calculatorul cu discheta în unitate şi la restartare ar trebui să aveţi o placă de bază funcţională. Pentru plăcile de bază cu BIOS AMI procedura este mult mai simplă, având nevoie doar de o dischetă şi de imaginea BIOS-ului original. Denumirea acestuia trebuie schimbată în "amiboot.rom". Introduceţi discheta cu imaginea BIOS-ului în unitate şi, ţinând apăsate tastele <CTRL> şi <HOME>, porniţi calculatorul. Nu trebuie să eliberaţi tastele decât când discheta a fost accesată (LED-ul acesteia s-a aprins). La sfârşitul operaţiei (LED-ul unităţii floppy s-a stins) computerul va fi restartat şi lucrurile ar trebui să intre în normal.

Cristian Agatie

HARD MAIL

>>> MAI MULTE PROBLEME >>>

Autor: Gabriel Bosneac

Dețin următoarea configurație: AMD Barton 2500+, M/B Abit NF7 S2.0, Gigabyte Ati Radeon 9600Pro, 1GB DDR400 Verytech, HDD 120GB Seagate ATA + HDD 120GB WD SATA etc. Credeți că ar trebui să las memoriile la 333MHz? Poate afecta performanța setarea memoriilor în dual channel la frecvența de 400MHz? Pe deasupra mi se pare că este prea încins la 56-58 de grade în condițiile în care în casă sunt 30-35 de grade, dar se întâmplă după 2-3 ore de jucat încontinuu. Apar sacadări la rularea unor jocuri precum Half Life 2 sau DOOM 3? Pentru sistemul acesta, ce setări în BIOS ar trebui făcute, în afară de overclocking, astfel încât să nu se încingă procesorul și să fie mai rapid?

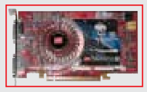
XtremPC: Procesorul tău rulează la FSB 333 și este recomandat ca memoriile să fie lăsate la aceeași frecvență mai ales pe plăcile de bază cu chipset nForce2. Îți recomand să instalezi memoriile în sloturile 1 și 3 pentru a rula în dual channel, acest mod de lucru este independent de frecvența memoriilor. Cel mai bine iți dai seama de configurația în care merg la capacitate maximă prin testarea la ambele frecvențe. Temperatura procesorului este cam mare și poate fi cauzată de un cooler slab sau de unul plin de praf. Temperatura mare a procesorului este influențată și de temperatura din interiorul carcasei pe care o scazi prin instalarea unui ventilator de sistem. În jocuri de ultimă generație cum ar fi DOOM 3 sau Half Life 2, placa video are un cuvânt important de spus, iar 9600PRO-ul pe care îl deții nu face față și trebuie să reduci calitatea și rezoluția jocurilor. În afară de overclocking, alte opțiuni în BIOS nu ai pentru a spori considerabil performanțele sistemului.

>>> PLACĂ VIDEO ARSĂ >>>

Autor: Pascalin Paul

Ce șanse există ca placa de bază ASUS A7N8X-E Deluxe să ardă o placă video (ASUS V9570) fară overclocking intenționat aplicat asupra ei? Am spus intenționat, deoarece la instalare nTune îmi arată că tensiunea de alimentare este mai mare. Menționez că placa de bază se comportă mult mai slab decât placa anterioară, un Gigabyte GA-7VT600-L.

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (HIGH END)

1 
Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition
Radeon X850 XT PE (R480) (540MHz), 256MB (256 biți, 1174.5MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.80 / 6.46 / 0.14 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 625$
Verdict: **7.40**

2 **ASUS Extreme AX800XT Platinum**
Radeon X800 XT PE (R423) (519.75MHz), 256MB (256 biți, 1120.50MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.79 / 6.33 / 0.15 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 778.18$
Verdict: **7.27**

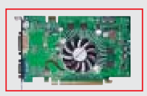
3 **Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH**
GeForce 6800 Ultra (425MHz), 256MB (256 biți, 1100MHz), 2xDVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.77 / 6.27 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 499€
Verdict: **7.17**

4 **GeCube Radeon X800 XL**
Radeon X800 XL (R430) (398.25MHz), 256MB (256 biți, 999MHz), DVI, D-Sub, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.70 / 5.98 / 0.11 • Testat în XPC 65 • **Preț:** 313.5€
Verdict: **6.79**

5 **Leadtek WinFast PX6800 GT TDH**
GeForce 6800 GT (350MHz), 256MB (256 biți, 1000MHz), 2xDVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.66 / 5.82 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 372.9€
Verdict: **6.61**

6 **PowerColor X800 XL**
Radeon X800 XL (R430) (398.25Mhz), 256MB (256 biți, 985.50MHz), 2xDVI, VIVO
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.69 / 5.54 / 0.13 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 419$
Verdict: **6.36**

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (MAINSTREAM)

1 
Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme
GeForce 6600 GT (550MHz), 128MB (128 biți, 1120MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.58 / 4.39 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 175.5€
Verdict: **5.09**

2 **PixelView GeForce 6600 GT**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.16 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 218$
Verdict: **4.81**

3 **Gigabyte GV-NX66T128D**
GeForce 6600 GT (500MHz), 128MB (128 biți, 1000MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.53 / 4.08 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 210$
Verdict: **4.63**

4 **GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.84 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 170.5€
Verdict: **3.44**

5 **Gigabyte GV-RX70P128D**
Radeon X700 Pro (RV410) (425.25MHz), 128MB (128 biți, 864MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.49 / 2.81 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 204.8$
Verdict: **3.42**

6 **PixelView GeForce 6600 Golden Limited**
GeForce 6600 GT (299MHz), 256MB (128 biți, 599MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.35 / 2.73 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 165$
Verdict: **3.20**

PLĂCI VIDEO PCI EXPRESS (ENTRY LEVEL)

1 
Leadtek WinFast PX6200 TD
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 550MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.25 / 1.58 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 97.9€
Verdict: **1.94**

2 **Club3D GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.12 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 123.31$
Verdict: **1.93**

3 **Sparkle GeForce 6200**
GeForce 6200 (300MHz), 128MB (128 biți, 500MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.24 / 1.57 / 0.11 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 119$
Verdict: **1.92**

4 **GeCube Radeon X300**
Radeon X300 (RV370) (324MHz), 128MB (128 biți, 391MHz), DVI, VGA, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.20 / 1.17 / 0.08 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 75.3€
Verdict: **1.45**

5 **Gigabyte GV-RX30S128D**
Radeon X300 SE (RV370) (324MHz), 128MB (64 biți, 391MHz), DVI, TV-Out
Sintetice / Jocuri / Dotări: 0.16 / 0.86 / 0.10 • Testat în XPC 63 • **Preț:** 88$
Verdict: **1.12**


Leadtek®
We Make Dreams a Reality
WinFast®
PX6600
Series
Noua serie de super plăci video Leadtek PCI Express
WinFast® PX6600 GT TDH
nVIDIA. G-FORCE 6600 GT
SLI MULTI-GPU TECHNOLOGY
PCI EXPRESS
128 MB DDR3
WinFast® PX6600 TD
nVIDIA. G-FORCE 6600
PCI EXPRESS
128 MB DDR
"The one and the most PCI-Express compliant to PCI-SIG."
Features:
Direct 9.0c, Shader Model 3.0 Support
UltraShadow II Technology
Consumer Electronics Video Quality
Leadtek Ultra Cooling System
nView Multi-Display Technology
OpenGL® 1.5 Optimizations and Support
DVI, VGA, HDTV Output
Geforce 6800 GT 82.6
Geforce 6600 GT 75.1
X800 XT 75.0
Geforce 6600 50.1
Geforce FX 5950U 43.8
X600 XT 26.9
Geforce PCX 5750 21.6
0 20 40 60 80 100
Doom3
Demo:Demo1
High Quality,
No AA/8X AF
1024x768/32Bit
Plăci video disponibile în orice magazin IT care se respectă
SKINMEDIA
Str. Al. Puşkin 18 - Bucureşti 1; Tel: 021-231.50.97;
Fax: 021-230.06.92; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro

XtremPC: Şanse există, dar nu se poate spune procentual, nici măcar dacă sunt mici sau mari. Îţi recomand să duci placa de baza în service-ul magazinului de unde ai cumpărat-o pentru testare. Este bine ca în astfel de cazuri atât placa video, cât şi placa de bază să fie cumpărate din acelaşi loc. Plăcile de bază ASUS cu chipset nForce2 sunt bune şi înclin să cred că nu ai reinstalat sistemul de operare după înlocuirea plăcii de bază deoarece chipset-ul KT600 este inferior nForce2.

>>> PROBLEME ALIMENTARE >>>

Autor: shyrytuzu_23@yahoo.com

Am următoarea problemă: de şase luni de când mi-am luat calculatorul mi se strică sursa. La două luni de când l-am luat a început să mi se restarteze singur. M-am dus cu el în service şi mi s-a spus că am probleme cu sursa şi au schimbat-o, dar mi-au schimbat şi modulele de memorie. În următoarea lună nu mai pornea, nici măcar nu intra în BIOS, iar m-am dus la service şi mi s-a schimbat doar sursa. Totul părea să meargă bine până când iarăşi a început să mi se restarteze singur. Sistemul are configuraţia: Celeron 2600MHz, placă de bază cu chipset 865PE, 2x512MB, placă video FX5200 şi HDD Seagate 120GB.

XtremPC: Dacă la service ţi s-a înlocuit sursa de două ori şi o perioadă nu ai mai avut probleme, este posibil ca pe reţeaua electrică să existe variaţii de tensiune şi în timp să se strice sursa. Caută un electrician să îţi verifice tensiunea la prize cu aparatul de măsură. Este recomandat sa îţi cumperi un UPS sau măcar o sursă cu protecţie la supratensiuni.

>>> TENSIUNI SURSĂ >>>

Autor: Sebastian Răduc

Am achiziţionat Enermax Coolergiant ATX 12V Ver.1.3 430W. După instalarea sursei am pornit calculatorul şi totul mergea bine, însă când am pornit Winbond Hardware Doctor să văd temperatura procesorului şi a sistemului, pe monitor îmi apărea mesajul: "-5V voltage warning exceeds limits warning from Winbond Hardware Doctor". Cu sursă de 350W Hardware Doctor nu raporta nimic. Cei din magazin spun că sursa nu are defect. Ce înseamnă cei -5V? Trebuie să-mi fac griji sau nu?

XtremPC: Valoarea abaterii acceptate de majoritatea firmelor producătoare de surse este de +/-10% din valoarea nominală. Există programe ce au setate limitele sub 10% şi astfel te atenţionează. Deci pentru o tensiune de -5V abaterea ar fi la -5.5V sau -4.5V. Există plăci de bază ce folosesc tensiunea de -5V, dar altele nu. Dacă variaţia tensiunii depăşeşte una dintre limite, înseamnă că sursa are o problemă şi trebuie remediată.

SOCKET 754 (ATHLON64 / SEMPRON)

1 

MSI K8N Neo FSR
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.58 / 0.60 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 59.4€
Verdict: **8.18**

K8N Neo-FSR este o placă ce nu are dotări de top, dar a dovedit performanţe foarte bune în testele de memorie şi mai ales în cele 3D. A obţinut cele mai bune rezultate în teste şi, chiar dacă nu a beneficiat de avantajul unor dotări de top, a reuşit să ocupe locul 1. O soluţie foarte bună pentru cei care caută o placă de bază cu performanţe foarte bune.

2 **Gigabyte GA-K8NSNXP**
nForce3 250, 8 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Dual Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.49 / 0.68 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 138$
Verdict: **8.17**

3 **EPoX 8KDA3J**
nForce3 250GB, 4 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.49 / 0.58 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 91.04$
Verdict: **8.07**

4 **ASUS K8N-E Deluxe**
nForce3 250GB, 6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.41 / 0.62 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 87€
Verdict: **8.03**

5 **Chaintech ZΣnith ZNF3-250**
nForce3 250, 6 USB 2.0, 3 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.32 / 0.70 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 68.5$
Verdict: **8.02**

6 **MSI K8N Neo3 F**
nForce4-4x, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, PCI Express 16X
Performanţe / Dotări: 7.30 / 0.71 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 75.9€
Verdict: **8.01**

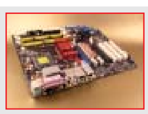
7 **Gigabyte GA-K8NS Pro**
nForce3 250, 6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.25 / 0.67 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 103.5$
Verdict: **7.92**

8 **ASUS K8V SE Deluxe**
VIA K8T800, 8 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.18 / 0.69 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 77€
Verdict: **7.87**

9 **Chaintech SK8T800**
VIA K8T800, 2 USB 2.0
Performanţe / Dotări: 7.34 / 0.49 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 67$
Verdict: **7.83**

10 **Gigabyte GA-K8VT800 Pro**
VIA K8T800, 6 USB 2.0, 2 Firewire, S/PDIF, Gigabit LAN
Performanţe / Dotări: 7.20 / 0.63 • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 84€
Verdict: **7.83**

SOCKET LGA775 (INTEL PENTIUM 4 / CELERON D)

1 

ASUS P5ND2-SLI Deluxe
nForce4 SLI IE+MCP-04, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.33 / 4.55 / 0.96 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 245$
Verdict: **9.84**

ASUS P5ND2-SLI Deluxe este o alternativă foarte bună şi în cazul în care nu doriţi să construiţi un sistem SLI, performanţa cu o singură placă video fiind foarte ridicată. Nivelul general al performanţelor este mai mare decât cel oferit de chipset-urile Intel I955X şi I945P. Stabilitatea a fost excelentă atât în condiţii normale de lucru, cât şi în oveclocking.

2 **MSI P4N Diamond**
nForce4 SLI IE+MCP-04, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.22 / 4.50 / 1.01 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 222€
Verdict: **9.73**

3 **Gigabyte GA-8I955X Royal**
I955X+ICH7R, 1066MHz, 10 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.22 / 4.44 / 1.05 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** N/A
Verdict: **9.71**

4 **ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV**
I945P+ICH7R, 1066MHz, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.13 / 4.35 / 1.09 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 235€
Verdict: **9.58**

5 **Gigabyte GA-8AENXP-D**
I925XE+ICH6R, 1066MHz, 11 USB 2.0, 2 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.12 / 4.33 / 1.08 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 263$
Verdict: **9.53**

6 **ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition**
I925XE+ICH6R, 1066MHz, 6 USB 2.0, 3 Firewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF
Sintetice / Jocuri / Dotări: 4.10 / 4.32 / 1.08 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** 306.36$
Verdict: **9.50**

TUNERE TV (INTERNE)

1 
Leadtek WinFast PVR2000
Conectare PCI • Conexant CX23882-19 • Testat în XPC 57 • **Preţ:** 85.8€
Imagine: 96 / **Captură:** 98 / **Dotări:** 93 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 9.37

2 **Leadtek WinFast DV2000**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 63.8€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 98 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 9.36

3 **V-Stream DV/AV Expert TV Stereo**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 83€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 9.29

4 **Leadtek WinFast TV2000 XP Expert**
Conectare PCI • Conexant CX23881-19 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 52.3€
Imagine: 96 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 90 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 9.24

5 **ASUS TV FM Card**
Conectare PCI • Philips SAA 7135HL/101 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 34€
Imagine: 95 / **Captură:** 95 / **Dotări:** 91 / **Software:** 92 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 9.23

6 **Compro VideoMate TV Gold Plus**
Conectare PCI • Philips SAA 7133 • Testat în XPC 55 • **Preţ:** 59$
Imagine: 96 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 98 / **Software:** 89 / **Accesorii:** 91 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 9.23

TUNERE TV (EXTERNE)

1 
Compro VideoMate Action Ultra
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 67 • **Preţ:** N/A
Imagine: 90 / **Captură:** 90 / **Dotări:** 90 / **Software:** 90 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 90
Verdict: 9.00

2 **Leadtek WinFast TV USB II Deluxe**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 55 • **Preţ:** 82.5€
Imagine: 82 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 87 / **Accesorii:** 85 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 8.51

3 **Hercules Smart TV USB2**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 61 • **Preţ:** 59€
Imagine: 82 / **Captură:** 82 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 8.50

4 **Items MuchTVUSB2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 75.9$
Imagine: 81 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 90 / **Software:** 85 / **Accesorii:** 90 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 8.44

5 **PixelView PlayTV 400 USB**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 65 • **Preţ:** 63.2$
Imagine: 80 / **Captură:** 80 / **Dotări:** 80 / **Software:** 80 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 8.00

6 **V-Stream Xpert TV PVR USB 2.0**
Conectare USB 2.0 • Testat în XPC 53 • **Preţ:** 64.9$
Imagine: 76 / **Captură:** 72 / **Dotări:** 68 / **Software:** 93 / **Accesorii:** 80 / **Documentaţie:** 80
Verdict: 7.65

HARDDISK-URI (SERIAL ATA)

1 
Maxtor DiamondMax 10 300GB
300GB / 7200rpm / cache 16MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 192€
Rată citire: 51.49 / **Rată scriere:** 51.71 / **Timp acces scriere:** 14.24 / **Timp acces citire:** 5.64
Verdict: 8.00

2 **Maxtor DiamondMax 10 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 101€
Rată citire: 51.17 / **Rată scriere:** 51.5 / **Timp acces scriere:** 15.04 / **Timp acces citire:** 6.89
Verdict: 7.77

3 **Western Digital Caviar 200GB**
200GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 103€
Rată citire: 50.44 / **Rată scriere:** 50.41 / **Timp acces scriere:** 13.41 / **Timp acces citire:** 8.86
Verdict: 7.61

4 **Hitachi Deskstar 400GB**
400GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 388€
Rată citire: 45.4 / **Rată scriere:** 46.42 / **Timp acces scriere:** 12.55 / **Timp acces citire:** 5.79
Verdict: 7.60

5 **Samsung SpinPoint 160GB**
160GB / 7200rpm / cache 8MB • Testat în XPC 62 • **Preţ:** 101.2$
Rată citire: 48.71 / **Rată scriere:** 47.27 / **Timp acces scriere:** 17.04 / **Timp acces citire:** 10.24
Verdict: 7.41

>>> PROBLEME ÎN JOCURI >>>

Autor: Panait Marius

Vă rog mult să nu ocoliţi mesajul meu pentru că am o problemă pe care nimeni nu a reuşit să o rezolve. "Bestia mea" este compusă dintr-un Athlon XP 1600+, o placă de bază Gigabyte 7VR, 512MB DDR, 40GB Western Digital Caviar şi o placă video GeForce4 Ti 4200 produsă de Albatron. Folosesc sistemul de operare Windows XP SP2 şi cam de o lună mă confrunt cu o problemă foarte deranjantă. Orice joc încerc să rulez se termină cu câte un "crash" după care la următorul boot intervine check disk-ul şi îmi raportează foarte multe erori. Nedumerirea este că nimeni nu a reuşit să îşi dea seama cine este vinovatul, iar de fonduri pentru un nou sistem nici nu se pune problema.

XtremPC: **În primul rând testează stabilitatea plăcii video prin instalarea ei pe un alt calculator şi rularea unor jocuri pe acesta. Verifică sistemul de răcire al calculatorului, şi anume: ventilatorul sursei şi cel de pe procesor să nu fie pline de praf. Verifică memoria cu programul Memtest86 pe care îl laşi să ruleze testul de cel puţin cinci ori. De asemenea poţi testa, cu aplicaţia Prime95, în primul rând stabilitatea procesorului, dar şi a plăcii de bază şi a memoriei. Dacă nu apar erori în aceste teste, este posibil să existe o problemă la sistemul de operare şi îţi recomand o reinstalare. Este posibilă şi existenţa unei probleme la nivelul FAT-ului harddisk-ului, deşi este puţin probabil. Dacă ai posibilitatea de a salva datele pe un alt harddisk ar fi binevenită o formatare totală a lui urmată de repartiţionare.**

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Discuţii hardware

PC-ul se opreşte la intervale neregulate

Am un Amd64 2800+, M/B Asus K8N Deluxe, 2x256MB DDR400 PQI, placă video Asus GeForce 6200 128MB, CD-RW Asus. Din păcate mi se opreşte brusc total aiurea. O lună nu am avut probleme cu el. Se opreşte la intervale neregulate, uneori la 5 minute, alteori la 2-3 ore, fie că mă joc sau doar stă deschis. Menţionez că am Windows XP SP1, driverele instalate ca la carte. Am sursa de 400W. *fkiama*

Cred că ai probleme cu sursa. Cel puţin asta deduc din postul tău. Încearcă cu o altă sursă (împrumută de la cineva). *2hacku*

Problema cred că este una de software. Am păţit acelaşi lucru cu calculatorul părinţilor mei, dar nu-mi amintesc exact cum am rezolvat. Este ceva legat de Hibernation şi un update de la Microsoft. Uită-te în Event Viewer şi vezi dacă ai vreo eroare. Eventual poţi să reinstalezi Windows-ul sau să treci la SP2. *Lukian*

Bagă şi tu Sandra şi spune ce voltaje ai la sursă. Încearcă memoriile cu Memtest86. Poţi să te uiţi şi pe placa de bază să vezi dacă ai vreun condensator bufnit, deşi nu cred, că este destul de nouă placa, dar verifică, să mai elimini o variantă. *dragoshstoica*

FORUM: Placi video

Ventilator placă video

M-am apucat să curăţ fiecare centimetru din interiorul sistemului. În timp ce curăţam ventilatorul de la placa video a căzut o paletă. Ce mă fac acum? Va funcţiona OK? Placa este Ati Radeon 9600 XT. Bănuiesc că la garanţie nu mă pot prezenta cu ea. Am dat drumul la sistem şi totul pare în regulă, adică nu se aude nimic ciudat. Un program de măsurat temperatura GPU-ului îmi puteţi recomanda? *richard d. james*

9600XT ar trebui să aibă monitorizare hardware a temperaturii. Iar dacă paleta a cedat aşa uşor înseamnă că era proastă şi fii fericit că nu a cedat în timpul folosirii intensive a plăcii video. *Sir Ice*

Măsurarea temperaturii nu se poate face software decât dacă placa are implementată această funcţie. Poţi să încerci rularea 3DMark în loop mode şi, dacă nu se blochează sau nu îţi apar artefacte vizuale, atunci este OK (laşi testul măcar 30 de minute). *deeJayOg*

Pentru monitorizare instalează ATI Tool. Ca opţiune de cooler ieftin poţi lua un kit Titan ce are şi radiatoare de memorii. Cooler-ul este foarte bun, full cupru şi nu vei avea nici o problemă cu el. *Corbu'*

Chip-ul responsabil de citirea temperaturilor plăcilor ATI se numeşte LM63 mai exact. Şi o mare parte din plăcile construite cu Radeon 9600XT nu au acel chip. *scorpion_amd13*

MONITOARE LCD (17")

1 

Eizo FlexScan L578
Contrast: 1000:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căşti • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 597€
Verdict: **9.8**

Eizo FlexScan L578 are ca ţintă declarată domeniul CAM/CAD, al editării video şi al jocurilor, adică cele mai pretenţioase cerinţe posibile pentru un monitor LCD. Valorile contrastului maxim şi optim sunt uluitoare: 1230:1, respectiv 747:1. În aceste condiţii imaginea redată este excelentă, culorile sunt vii, iar nuanţele închise sunt afişate clar.

2 **Samsung SyncMaster 173P**
Contrast: 700:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 25ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 386€
Verdict: **9.6**

3 **LG Flatron L1780U**
Contrast: 500:1, Luminozitate: 250cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 356€
Verdict: **9.4**

4 **BenQ FP71E+**
Contrast: 500:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 8ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 405$
Verdict: **9.3**

5 **AG Neovo M-17**
Contrast: 400:1, Luminozitate: 300cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 50W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Hub USB • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 269.5€
Verdict: **9.2**

6 **Samsung SyncMaster 172X**
Contrast: 500:1, Luminozitate: 270cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 315.1€
Verdict: **9.1**

7 **Samsung SyncMaster 730MP**
Contrast: 450:1, Luminozitate: 200cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Hub USB, Card reader, Tuner TV, Boxe 2x5W, Telecomandă • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 676€
Verdict: **9.0**

8 **LG Flatron L1730B**
Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 40W, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 303.15€
Verdict: **8.7**

9 **LG Flatron L1740B**
Contrast: 550:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 12ms, Conectare: D-Sub, Consum maxim: 40W • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 331€
Verdict: **8.6**

10 **Philips Brillance 170P5ES**
Contrast: 450:1, Luminozitate: 240cd/m², Timp de răspuns: 16ms, Conectare: DVI, D-Sub, Consum maxim: 33W, Boxe stereo 2x2W, Mufă căşti, Pivot • Testat în XPC 64 • **Preţ:** 322.6€
Verdict: **8.6**

DVD WRITERE

1 

Plextor PX-716UF
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, USB 2.0, Firewire, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.30 / 2.50 / 3.35 • Testat în XPC 65 • **Preţ:** 235€
Verdict: **2.61**

Rezultatele în teste obţinute de Plextor PX-716A sunt foarte bune şi totodată consistente. Singurul caz în care nu am obţinut rezultate foarte bune este cel al citirii DVD-ului de test, unitatea încetinind considerabil spre finalul discului. Zgomotul produs în timpul funcţionării se păstrează la un nivel comparabil cu unităţile interne.

2 **Plextor PX-716A**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.23 / 2.53 / 3.25 • Testat în XPC 61 • **Preţ:** 123.71€
Verdict: **2.58**

3 **NEC ND-3540**
DVD: 16X. DVD-R/RW: 16X6X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 6X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.31 / 2.45 / 2.90 • Testat în XPC 66 • **Preţ:** 50€
Verdict: **2.49**

4 **ASUS DRW-1604P**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.29 / 2.45 / 2.60 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 102$
Verdict: **2.43**

5 **Plextor PX-712A**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.53 / 2.10 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 96.86€
Verdict: **2.41**

6 **LiteOn SOHW-1633S**
DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB
Notă CD / Notă DVD / Dotări: 2.42 / 2.51 / 2.12 • Testat în XPC 59 • **Preţ:** 79€
Verdict: **2.41**



UMFLĂ POTUL!
CARO GROUP
Performance you can touch!
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS
Camera video
UMAX AstraCam DV 370
senzor CMOS de 3.1MP
zoom digital 8x
Aparat foto
UMAX AstraPix 680
Scanner
UMAX Astra 7350
Scanner
UMAX Astra 6850
2 Camere web
UMAX AstraPix PC 220
Sursă
ANTEC TruePower 480
Carcasă
ANTEC P160
Placă video
Gigabyte GV-N66T128D
2 Memorii
OCZ PC-3200 EL DDR
Platinum 512MB 400MHz
Tuner TV
AverTV USB 2.0 Plus
Placă de bază
Gigabyte GA-K8NF-9
DVD Writer extern
Pioneer
XtremPC
TALON DE PARTICIPARE
FĂRĂ TIMBRU
UMFLĂ POTUL!
CARO GROUP
Performance you can touch!
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.
Mențiuni:
Premiile sunt oferite de CARO GROUP
www.caro.ro
Termenul limită al concursului este 8 septembrie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 69 XtremPC

hobby



Liviu Mihai

Adio, My Computer!

Oare vom şti să utilizăm Longhorn dacă My Computer se va numi doar Computer?

Pictogramele My Computer şi My Documents plasate pe desktop au fost unele dintre aspectele pe care le-am remarcat când am folosit Windows 95 pentru prima oară. Ambele au fost create cu scopul de a oferi accesul rapid la informaţiile considerate cele mai importante pentru utilizator. Cu timpul, sistemele de operare Windows au suferit de o adevărată inflaţie a directoarelor care începeau cu "My". My Movies, My Pictures, My Webs sunt doar câteva dintre directoarele consacrate de Windows XP. În plus, mai mulţi producători software şi de jocuri au decis să-şi creeze propriile directoare de acest tip în My Documents, directoare care au rolul de a stoca fişierele create cu acele programe, respectiv salvările jocurilor cu pricina. Personal nu am folosit decât într-o mică măsură aceste directoare, şi anume în măsura în care nu am avut de ales. Din această cauză, am blamat întotdeauna încercarea Microsoft de a-mi limita opţiunile şi de a mă obliga să folosesc anumite directoare. Şi sunt convins că nu sunt singurul. În plus, My Documents nu poate fi şters sub nici o formă. În cel mai bun caz, conţinutul acestuia poate fi mutat eventual pe altă partiţie. În aceste condiţii, va exista întotdeauna pe partiţia pe care a fost instalat sistemul de operare un director My Documents, fie el şi gol.

Apreciate de unii, nefolosite de alţii, directoarele cu pricina împlinesc 10 ani în slujba sistemelor de operare care poartă semnătura Microsoft. Şi se pare că gigantul din Redmond, cum este alintat ironic Microsoft, a decis ca directoarele respective să ia o altă formă o dată cu Longhorn. Microsoft a decis ca aceste directoare să existe şi în Longhorn, dar fără a mai fi precedate de "My". Astfel, My Computer va deveni Computer, My Documents - Documents şi aşa mai departe. Chiar dacă anunţul făcut de Microsoft pare ilar, acesta nu este nimic în comparaţie cu justificarea deciziei. Ei bine, conform declaraţiilor oficiale, pronumele posesiv "My" a avut rolul de a familiariza utilizatorii cu directoarele importante şi cu tipurile de fişiere conţinute de acestea, iar acum, după 10 ani de folosire mai mult sau mai puţin intensivă, utilizatorul este destul de matur pentru a-şi găsi documentele, chiar dacă directorul cu pricina se numeşte doar Documents. Din această justificare reiese că Microsoft ia în calcul foarte multe aspecte înainte de a introduce sau a modifica anumite facilităţi, cum ar fi profilul psihologic al utilizatorului de Windows. Dar oare această justificare nu ascunde, de fapt, alte motive? Dacă ar fi să emitem supoziţii, am putea găsi o legătură între această decizie şi Recording Industry Association of America, care face eforturi mari pentru a împiedica schimbul de fişiere între utilizatori. RIAA susţine că, de fapt şi de drept, conţinutul multimedia în format digital pe care l-am achiziţionat nu este în totalitate al nostru şi, prin urmare, nu putem efectua anumite operaţiuni asupra acestuia. Iar un director ce poartă numele My Music ar justifica tocmai contrariul. De aceea, eliminarea pronumelor cu pricina din denumirea directoarelor în care sunt stocate fişierele multimedia ar putea fi văzută şi ca o încercare a celor de la Microsoft de a nu se amesteca în această problemă.

Indiferent dacă este reală sau nu, justificarea oficială a deciziei ar putea jigni mulţi utilizatori care nu au fost niciodată neajutoraţi fără aceste directoare. Personal, bucuros fiind că m-am maturizat îndeajuns ca utilizator de Windows şi că mă voi descurca şi cu denumirea de Computer în loc de My Computer, aştept cu nerăbdare ca peste alţi 10 ani să fiu capabil să deschid programele şi în cazul în care va fi redenumit butonul Start.







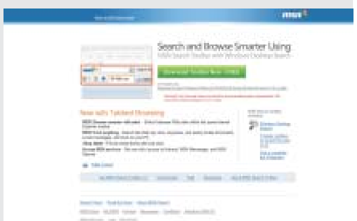
ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

ZVONURI ŞI CERTITUDINI

Internet Explorer cu taburi

Pe lângă suflul nou pe care l-a adus pe piaţa browserelor Web, Firefox are şi meritul de a-i fi speriat pe cei de la Microsoft care, în urma tot mai deselor statistici care reflectă scăderea cotei deţinute de Internet Explorer în favoarea browser-ului dezvoltat de Mozilla, au decis că este timpul pentru o nouă versiune a propriului browser. Cu fiecare zi scursă până la lansarea versiunii beta de Internet Explorer care este programată chiar în această vară, se înmulţesc şi zvonurile despre noutăţile pe care browser-ul care poartă semnătura Microsoft le va aduce. Însă pe lângă zvonuri primim şi ştiri oficiale din partea echipei de programatori care lucrează la acest proiect. Astfel, este deja sigură implementarea tab-urilor în Internet Explorer 7. Ba chiar mai mult, ca o surpriză pe care cei mai curioşi dintre noi au apreciat-o, facilitatea Tabbed Browsing este disponibilă acum şi pentru versiunea curentă de Internet Explorer. Utilizatorii care doresc să beneficieze de aceasta nu trebuie decât să instaleze cea mai recentă versiune de MSN Search Toolbar. Însă implementarea acesteia lasă mult de dorit, fiind evident faptul că are mai mult un rol informativ. Cei de la Microsoft insistă asupra faptului că securitatea constituie principala preocupare a echipei de dezvoltatori.



COMPRESIE SPORITĂ

DivX 6 - codec şi format nou

DivX Networks a lansat recent versiunea 6 a binecunoscutului codec video, DivX. O dată cu aceasta a fost introdus şi formatul DivX Media care standardizează extensia .divx pentru fişierele video compresate cu acest codec. În acest fel extensia .avi nu va mai fi împărţită de mai multe formate printre care DivX şi XviD. DivX 6 va dispune de elemente caracteristice până acum doar DVD-urilor precum meniuri interactive, coloane sonore multiple, subtitrări în mai multe limbi sau selectarea diverselor scene. Deşi în prezent pot fi găsite pe piaţă numeroase playere DVD cu suport DivX, compania proprietară, DivX Networks, speră ca această nouă versiune să înlocuiască formatul DVD (MPEG-2), având de partea sa atuul compresiei ridicate fără o pierdere evidentă de calitate. Legat de compresie, DivX Networks afirmă că nivelul acesteia va fi cu până la 40% mai ridicat decât cel oferit de DivX 5. Cu această ocazie a fost schimbat şi modul de distribuţie. Cele două versiuni Free, respectiv Pro se vor numi DivX Play Bundle, respectiv DivX Create Bundle.

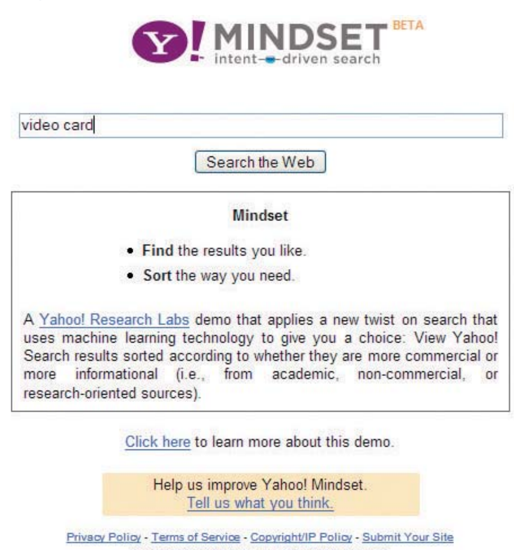
Cu aceeaşi ocazie, DivX Networks a oferit şi o versiune alpha a viitoarei versiuni de DivX, denumită Helium. Principalele atuuri ale acesteia se pare că vor fi optimizarea pentru procesoarele dual core care va permite o codare de două ori mai rapidă decât DivX 6 la cel mai înalt nivel de calitate.

VEŞTI DE PE FRONT

Google şi Yahoo! continuă războiul

Mindset este cea mai nouă inovaţie a celor de la Yahoo! în ceea ce priveşte căutarea pe Web. Aceasta permite separarea rezultatelor pur informaţionale de cele care au în vedere site-uri comerciale, dar şi invers. Astfel, accesând adresa http://mindset.research.yahoo.com va putea fi observată o bară de tip slider în partea superioară a paginii care conţine rezultatele. Prin intermediul acesteia utilizatorii pot alege afişarea site-urilor cu conţinut informaţional, a celor comerciale sau pot realiza un compromis între cele două opţiuni. Deşi nu este o noutate în ceea ce priveşte căutarea pe Web, unele programe testate în această lună dispunând de această facilitate, varianta beta a noii funcţii puse la dispoziţie de Yahoo! se dovedeşte destul de funcţională, reuşind o separare rezonabilă a celor două tipuri de informaţii.

Chiar dacă a sosit sezonul estival, Google nu a intrat în concediu. Ba chiar din contră: a început un proiect îndrăzneţ prin care urmăreşte realizarea unei hărţi complet tridimensionale a oraşului San Francisco. În acest scop este folosit un camion echipat cu numeroase camere digitale şi instrumente bazate pe laser, care străbate străzile oraşului american recunoscut pentru arterele sale întortocheate. Deşi principalul obstacol de care se lovesc cei de la Google sunt chiar oamenii interpuşi între camerele digitale şi obiective, încheierea cu succes a acestui proiect va garanta demararea altor asemenea proiecte care vor avea în vedere marile oraşe din Statele Unite. Tot ce ne rămâne să sperăm este că cei de la Yahoo! nu vor răspunde cu o hartă tridimensională a Bucureştiului.



INTERNETUL LA ROMÂNI

Numărul conexiunilor s-a dublat în ultimul an

Conform unui comunicat dat publicităţii de Autoritatea Naţională de Reglementare în Comunicaţii, în anul 2004 numărul conexiunilor la Internet a crescut cu 92.4% în comparaţie cu 2003. Dacă în 2003 numărul conexiunilor era de 509.308, în 2004 au fost înregistrate 980.364 de conexiuni. În comunicatul emis de ANRC se arată că o justificare parţială a acestei evoluţii o constituie creşterea cu 121% a numărului de furnizori activi pe piaţa serviciilor de acces la Internet. O altă cauză importantă ar fi creşterea vânzărilor de computere în 2004. Intersantă este şi evoluţia tipurilor de conexiuni la Internet. Dacă numărul furnizorilor de servicii dial-up a scăzut de la 166 la 160, furnizorii de conexiuni rapide s-au înmulţit în aceeaşi perioadă. Din acest motiv se poate spune că nu ne putem lăuda doar cu un număr mai mare de conexiuni la Internet, ci şi cu conexiuni mai rapide.

LANSARE FEDORA CORE 4

Suport pentru dual core

La jumătatea lunii iunie compania Red Hat a lansat Fedora Core 4. Sistemul de operare a fost dezvoltat pe baza kernel-ului 2.6.1.1, iar ca interfaţă grafică poate fi folosit Gnome 2.10 sau KDE 3.4. Noutăţi ce trebuie menţionate sunt: pachetul OpenOffice2.0, Evince, un viewer de fişiere în format PDF şi XEN, o aplicaţie de virtualizare ce permite rularea mai multor sisteme de operare în acelaşi timp. Ca o noutate, Fedora Core 4 rulează şi pe procesoarele Power ce sunt prezente în produsele G4 ale companiei Apple. De asemenea, vine cu suport pentru tehnologia 64 biţi prezentă în procesoarele Athlon64 şi Intel Xeon. Pe viitor compania producătoare doreşte implicarea cât mai redusă a angajaţilor săi în proiectul Fedora, bazându-se în schimb pe suportul oferit de comunitatea dezvoltatorilor Linux. Red Hat a anunţat că oferă un update pentru versiunea comercială Red Hat Enterprise Linux 4, ce aduce suport pentru procesoarele Dual Core ce apar vara aceasta pe piaţă de la Intel şi AMD. Nu se ştie încă dacă proiectul Fedora va avea suport în această ultimă versiune pentru astfel de procesoare.



UTILITAR GRAFIC MICROSOFT

Acrylic în teste

Dacă ţinem cont de declaraţiile Microsoft, tragem concluzia că marele dezvoltator a decis să joace tare pe piaţa aplicaţiilor software. După ce luna trecută vă anunţam un viitor format concurent cu cel PDF, compania a lansat pe piaţă o versiune beta a programului Acrylic disponibil spre utilizare până în luna octombrie. Acesta, după spusele producătorului, va fi un puternic utilitar de prelucrare grafică profesională ce va concura cu produsele similare de la Adobe. Publicul-ţintă va fi compus din utilizatorii aplicaţiilor Photoshop şi Illustrator, deoarece Acrylic combină grafica scalară cu cea vectorială într-un singur produs. Se pare că există suport pentru formatele proprietare Adobe, dar versiunea de test poate salva doar în formatul propriu XPR. Persoanele ce au testat produsul s-au declarat nemulţumite de prestaţia acestuia, probabil şi din cauza faptului că este nefinisat, Microsoft declarând la lansare că rulează mai greu, dar asigurându-ne că versiunea finală va rula mai rapid. Dezvoltarea aplicaţiei s-a făcut pe baza aplicaţiei Expression ce a fost achiziţionată o dată cu compania producătoare în anul 2003. Deşi înainte de achiziţionare Expression era disponibilă pentru sistemele Apple, noul derivat nu va avea suport pentru acest tip de calculator.



ŞTIRI PE FRONTUL VOIP

Skype ia amploare

Recent, producătorii aplciaţiei Skype au anunţat că vor dezvolta versiuni ale programului pentru diferite platforme în dorinţa de a mulţumi cât mai multe categorii de clienţi. Astfel, va exista o versiune pentru proaspăt lansatul Windows Mobile 5 şi una pentru Symbian, ce se găseşte instalat pe diverse terminale GSM. Momentan se află în stadiul de dezvoltare o aplicaţie ce va suporta majoritatea distribuţiilor Linux.

Un acord încheiat cu Motorola prevede că pe baza Skype va fi dezvoltată o aplicaţie pentru telefoanele mobile care poate fi folosită pentru convorbiri în locaţiile unde există posibilitatea conectării la o reţea wireless. Declaraţii din cadrul companiei spun că Skype susţine conectarea reţelelor VoIP în cadrul serviciilor de urgenţă.

Se pare că Yahoo! s-a decis să îşi extindă serviciile web. Compania a achiziţionat DialPad Communications, ce are ca domeniu de activitate comunicaţiile VoIP. Veche de şase ani, aceasta are implementat foarte bine serviciul de comunicaţie prin Internet, având o acoperire în peste 200 de ţări. Acesta este un atu de partea Yahoo! ce nu va pierde timp şi cu dezvoltarea unui produs de la zero. Este posibil ca în decurs de o lună să avem pe piaţă un nou produs al companiei.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.storewars.org/flash



Seria Star Wars şi-a pus amprenta asupra cinematografiei SF, aducând producătorilor profituri imense şi constituind izvor de inspiraţie pentru nenumărate alte domenii. Totodată, celebrul serial american a fost şi victima câtorva parodii. Tot un fel de parodie constituie şi scurtul film în format flash pe care îl puteţi viziona accesând această adresă. Deosebirea faţă de celelalte parodii constă în faptul că prin aceasta se încearcă promovarea alimentelor naturale în dauna celor modificate genetic.

Hardware



www.frozencpu.com

Temperatura componentelor esenţiale şi zgomotul inevitabil al scăderii acesteia au fost şi sunt în continuare unele dintre cele mai importante preocupări atât ale producătorilor, cât şi ale utilizatorilor nemulţumiţi de temperatura la care funcţionează unele din componentele proprii. FrozenCPU este un site dedicat componentelor care conferă fie o temperatură scăzută, fie un nivel redus de zgomot, fie ambele.

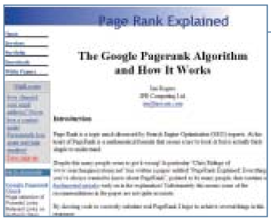
Software



www.bigblueball.com

Mesageria instant este, la ora actuală, una dintre cele mai populare modalităţi de comunicare online. Cu toate acestea, nu toţi utilizatorii sunt familiarizaţi pe deplin cu funcţiile acestor programe. BigBlueBall este un site dedicat în totalitate mesageriei instant pe care veţi găsi informaţii utile despre cele mai importante reţele precum Yahoo!, AOL, ICQ sau MSN, dar şi despre alternativele acestora. Dacă aveţi alte nelămuriri legate de aceste programe, puteţi apela la forumul acestui site.

Internet



www.iprcom.com/papers/pagerank

Page Rank este tehnologia care a avut o contribuţie esenţială în consacrarea lui Google ca cel mai eficient motor de căutare. Aceasta este răspunzătoare de ierarhia pe care popularul motor o întocmeşte şi în funcţie de care sunt afişate rezultatele. Pentru un web-master care doreşte să îşi promoveze cât mai eficient propriul site este esenţială înţelegerea conceptului care stă la baza acestei tehnologii. O explicaţie amănunţită a modului în care Page Rank funcţionează poate fi găsită la această adresă.

Jocuri



www.gamepressure.com

Cu o presiune bine aplicată, aceste site stoarce tot ce este nou în domeniul jocurilor, chiar dacă majoritatea informaţiilor sunt preluate din paginile site-urilor specializate în ştiri din divertismentul electronic. Oricum, mai importantă este enciclopedia jocurilor, cu date la zi despre mai mult de 5000 de producţii, precum şi cu topuri din cele mai variate: cel mai bine cotate titluri, cele mai aşteptate, cele mai recente lansări, clasificări săptămânale şi trimestriale.

BLOG-URI INTERESANTE

Rubrica Feature tratează pe larg subiectul Blog-uri. Ce sunt, cum şi de către cine pot fi publicate sunt doar câteva dintre informaţiile pe care le puteţi afla citind acel articol. Pentru a înţelege şi mai bine acest fenomen, am considerat că sunt binevenite câteva exemple. De aceea, vom face o trecere în revistă a unora dintre cele mai interesante blog-uri pe care le-am descoperit navigând pe Internet în ultima lună.

http://labnol.blogspot.com
Unul dintre cele mai interesante blog-uri pe care le-am vizitat este denumit Digital Inspiration. Pasionaţii de IT vor aprecia cu siguranţă acest blog care prezintă unele dintre cele mai noi ştiri şi analize asupra unor aspecte mai mult sau mai puţin controversate privind Internet-ul. Articolele despre Google şi Yahoo! sunt nelipsite. Două atuuri importante ale acestui blog le constituie actualizarea aproape zilnică şi disponibilitatea în mai multe limbi printre care engleză, franceză, germană, italiană, spaniolă şi rusă. Fiind găzduit de Blogger, Digital Inspiration oferă şi suport RSS pentru cei care doresc să fie anunţaţi imediat ce este publicat un articol nou.



www.darvin.f2o.org
Denumit sugestiv SpacePod, acest blog constituie o sursă de informaţii pentru mai mult sau mai puţin fericiţii posesori de iPod-uri. Printre subiectele abordate se numără metode eficiente de gestionare a melodiilor stocate pe iPod, diverse accesorii, secrete şi sfaturi etc. Cu rol secundar, tot în cadrul acestui blog veţi putea găsi o serie de extensii pentru Firefox.



www.thegreenhead.com
Poate titlul acestui blog (Capul verde) este o aluzie la persoanele ai căror neuroni funcţionează inconstant. Sau poate nu este nici o legătură între titlu şi conţinut. În orice caz, vizitând acest site vă veţi distra pe cinste văzând câte lucruri interesante şi mai mult sau mai puţin utile pot inventa oamenii. Articolele descriu în amănunt modul de funcţionare a invenţiilor care pot fi chiar achiziţionate pentru uz sau amuzament personal.

www.webfellows.com/blogger
Paranormalul este unul din domeniile care pot fi regăsite din belşug pe Web. Şi, cum era normal, acesta şi-a făcut apariţia şi în lumea blog-urilor. The UFO Page este numele acestui blog care are menirea de a anunţa cele mai noi obiecte zburătoare neidentificate descoperite în diverze zone ale globului. Şi ca orice pagină Web care dezbate subiectul OZN-urilor, şi acest blog beneficiază de un design în care se reflectă misterul temei.



BLOG-URI
JURNALE ONLINE

Chiar dacă a fost catalogată de unii ca o activitate pentru cei care au prea mult timp liber, întreţinerea unui blog se poate dovedi, în unele cazuri, o afacere profitabilă izvorâtă din pasiune.

BLOG-UL REPREZINTĂ, LA ORA ACTUALĂ, UNUL dintre cele mai mediatizate subiecte legate de Internet. Fără a şti prea bine ce este şi în ce scopuri poate fi utilizat, foarte mulţi utilizatori de pe continentul nord-american s-au grăbit să-şi creeze propriile blog-uri pentru a-şi expune ideile sau doar pentru a-şi impresiona prietenii. Astfel, posesorii blog-urilor pot fi jurnalişti apreciaţi sau personalităţi din anumite domenii, dar în acelaşi timp şi oameni obişnuiţi. Pe bătrânul continent, în schimb, fenomenul blog-urilor nu se bucură de aceeaşi amploare, în timp ce la noi în ţară numărul site-urilor care oferă posibilitatea creării propriului blog este extrem de redus. Din această cauză sunt şi puţini utilizatorii autohtoni familiarizaţi cu noţiunea de blog.

CU CE AVEM DE-A FACE

Înainte de a încerca o definire a conceptului, trebuie spus că pe parcursul acestui articol vom utiliza anumiţi termeni specifici precum blogging (a scrie un blog) sau blogger (persoana care scrie blog-ul respectiv).

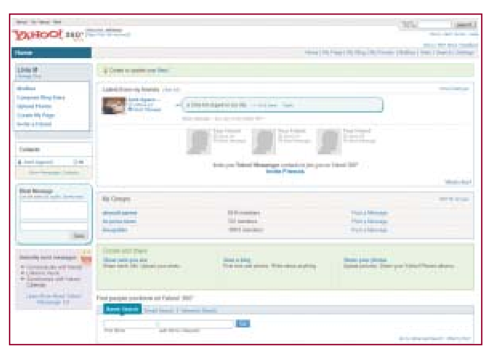
Blog-urile au fost definite la început ca jurnale personale publicate pe Web. Cu alte cuvinte, blog-ul era un site în care o persoană putea publica un jurnal în care erau incluse activităţi zilnice, cugetări, planuri de viitor etc. În prezent, deşi definiţia de mai sus nu a suferit modificări, blog-urile reprezintă mult mai mult decât un simplu jurnal personal. De la banale jurnale personale create din pasiune, blog-urile au evoluat treptat, devenind - unele dintre ele - adevărate publicaţii online, aducătoare de profit.

Conform statisticilor, Tim Berners-Lee este cel care a creat în 1992 primul blog, realizând o pagină cu titlul What's New în care le prezenta prietenilor anumite evenimente de natură personală petrecute în acea perioadă. Chiar dacă autorul acesteia nu a intenţionat să creeze o nouă modă iar pagina respectivă nu mai există, blog-ul s-a născut practic din dorinţa oamenilor de a le prezenta celor apropiaţi (şi nu numai), prin intermediul Internetului, anumite aspecte ale vieţii lor precum pasiuni, întâmplări, convingeri de anumită natură etc.

Oricine îşi poate crea un blog, fără nici o restricţie, cu excepţia unor minime cunoştinţe de navigare pe Internet. Diferenţa esenţială dintre blog-uri este dată de conţinutul acestora. Mai mult ca sigur că un blog în care o persoană îşi notează întâmplările din cursul unei zile nu va fi niciodată la fel de apreciat precum însemnările unui jurnalist, de exemplu, care, pe lângă articolele pe care le scrie în cadrul publicaţiei la care activează, îşi postează o serie de articole în nume propriu sub forma unui blog. De aici reies şi cele două categorii în care blog-urile pot fi împărţite: blog-uri care, prin natura conţinutului, se adresează unui număr redus de vizitatori (în principiu rude, cunoştinţe) şi blog-uri care, în funcţie de subiectele pe care le abordează, atrag vizitatori care împărtăşesc interese şi pasiuni comune (de exemplu tehnologia informaţiei). Indiferent de categoria din care fac parte şi de subiectul abordat, blog-urile au în comun caracterul personal, autorul expunându-şi propriile opinii şi convingeri.

BLOGGING-UL DIN PASIUNE

Majoritatea celor care şi-au creat blog-uri au făcut-o din pasiune, iar paginile componente includ, cu preponderenţă, informaţii şi fotografii personale. Cercul vizitatorilor pentru aceste tipuri de blog-uri se rezumă la persoane apropiate blogger-ului şi, uneori, vizitatori rătăciţi, care au ajuns din întâmplare la adresa blog-ului respectiv. Din acest punct de vedere, blog-urile pot fi comparate cu site-urile personale. Însă, spre deosebire de acestea, pentru crearea şi



întreţinerea unui blog nu sunt necesare cunoştinţe de programare HTML, PHP sau alte astfel de limbaje. Toate serviciile de blogging le oferă utilizatorilor o serie de opţiuni pentru personalizarea site-ului iniţial, unele dintre acestea incluzând şi numeroase template-uri.

BLOGGING-UL CA AFACERE

Blog-ul poate aduce şi profit celui care l-a creat. Condiţia esenţială o constituie numărul vizitatorilor. La fel ca şi în cazul site-urilor obişnuite, cu cât sunt atraşi mai mulţi vizitatori, cu atât mai mare este câştigul proprietarului blog-ului respectiv. Pentru aceasta trebuie îndeplinite cumulativ două condiţii: conţinutul blog-ului să fie de natură să atragă un număr mare de vizitatori, iar actualizarea acestuia, respectiv frecvenţa cu care sunt publicate articolele noi, să fie cât mai mare pentru a determina vizitatorii să se întoarcă periodic pentru a citi noutăţile.

Foarte mulţi jurnalişti apreciaţi din Statele Unite precum şi personalităţi din diverse domenii au implementat blog-ului propriu anumite metode publicitare care le aduc un profit lunar. Cei mai mulţi dintre aceştia au ales serviciul AdSense al celor de la Google. Ca şi în cazul motorului de căutare sau al contului de e-mail, AdSense va afişa link-uri sponsorizate în funcţie de conţinutul paginii. Spre exemplu, dacă pe pagina respectivă se regăsesc cuvinte precum e-mail ori site, este posibil ca link-urile sponsorizate să se refere la diverse servicii de e-mail, Web-hosting etc. În acest fel şansele ca un vizitator să dea click pe un astfel de link sunt mai mari decât în cazul unei reclame obişnuite care, de obicei, nu are legătură cu conţinutul site-ului respectiv.

O altă dovadă a amplorii pe care a luat-o acest fenomen este faptul că marile companii au ales să-şi creeze blog-uri pentru a ţine la curent utilizatorii cu cele mai noi servicii pe care le oferă. Google, de exemplu, prin blog-ul publicat la adresa http://googleblog.blogspot.com anunţă serviciile pe care le lansează sau pe care urmează să le lanseze. În plus, o parte a programatorilor de la Google profită de acest blog pentru a cere părerea utilizatorilor în legătură cu viitoare facilităţi pe cale de implementare. Cei care doresc să afle cum decurge dezvoltarea versiunii 7 de Internet Explorer şi ce noutăţi vor fi incluse în browser-ul celor de la Microsoft pot vizita blog-ul echipei responsabile de acest proiect publicat la adresa http://blogs.msdn.com/ie/default.aspx.

La ora actuală, un utilizator care doreşte să-şi creeze şi să-şi întreţină propriul blog are la dispoziţie o ofertă bogată de companii care oferă astfel de servicii. Cum era şi normal, Google şi Yahoo! sunt şi de această dată în prima linie, făcând şi din acest domeniu un front de luptă.

BLOG DE LA GOOGLE

Serviciul oferit de Google poartă numele Blogger şi este unul dintre primele astfel de servicii prezente pe Web. Blogger este singurul care oferă posibilitatea utilizatorului de a-şi crea mai multe blog-uri separate. După crearea primului blog utilizatorul va avea acces la mai multe opţiuni legate de modul de organizare şi de afişare a acestuia. Posturile care alcătuiesc blog-ul vor fi aranjate, ca în cazul majorităţii serviciilor similare, în ordine cronologică inversă, astfel încât cel mai recent post să fie întotdeauna afişat în partea superioară a paginii. Însă nu este obligatorie afişarea posturilor în cadrul unei singure pagini, utilizatorul putând opta pentru crearea unei pagini pentru fiecare post în parte. În ceea ce priveşte editarea propriu-zisă a posturilor, Blogger permite formatarea textului, introducerea imaginilor şi chiar verificarea ortografică pentru limba engleză. Cei care posedă cunoştinţe de programare HTML îşi pot edita posturile apelând direct la acest limbaj. Pentru anumite posturi, utilizatorul le poate permite vizitatorilor să adauge comentarii prin intermediul cărora să-şi exprime părerea în legătură cu subiectul respectiv.

Adresa unui blog arată în genul http://jurnal.blogspot.com, unde jurnal este cuvântul ales de utilizator pentru definirea adresei prin care blog-ul poate fi accesat. Interesant este că Blogger permite în orice moment modificarea acestei adrese, cu condiţia ca acel cuvânt sau acele cuvinte alese de utilizator să nu facă deja parte din adresa altui blog.

Blogger poate crea automat fluxuri de tip Atom syndication (similare celor RSS) prin care cei interesaţi de conţinutul blog-ului pot fi la curent cu cele mai noi informaţii publicate fără a vizita frecvent blog-ul respectiv. Ba chiar mai mult. Prin intermediul serviciului AdSense for Feeds oferit de Google, proprietarul blog-ului poate opta pentru expedierea link-urilor sponsorizate pe calea fluxurilor sus-amintite, o altă posibilitate de obţinere a veniturilor din blogging.

Una dintre cele mai interesante facilităţi pe care Blogger o oferă constă în publicarea blog-urilor prin simpla expediere prin e-mail. Secţiunea Email a paginii de configurare a blog-ului oferă utilizatorului posibilitatea creării unei adrese de e-mail @blogger.com. Ei bine, orice mesej trimis la această adresă va fi automat publicat ca un post nou în cadrul blog-ului, fără a fi necesară accesarea site-ului. Subiectul mesajului va deveni automat titlul postului, iar toate formatările aplicate textului din corpul mesajului se vor regăsi şi ele în cadrul postului publicat.

YAHOO! 360°

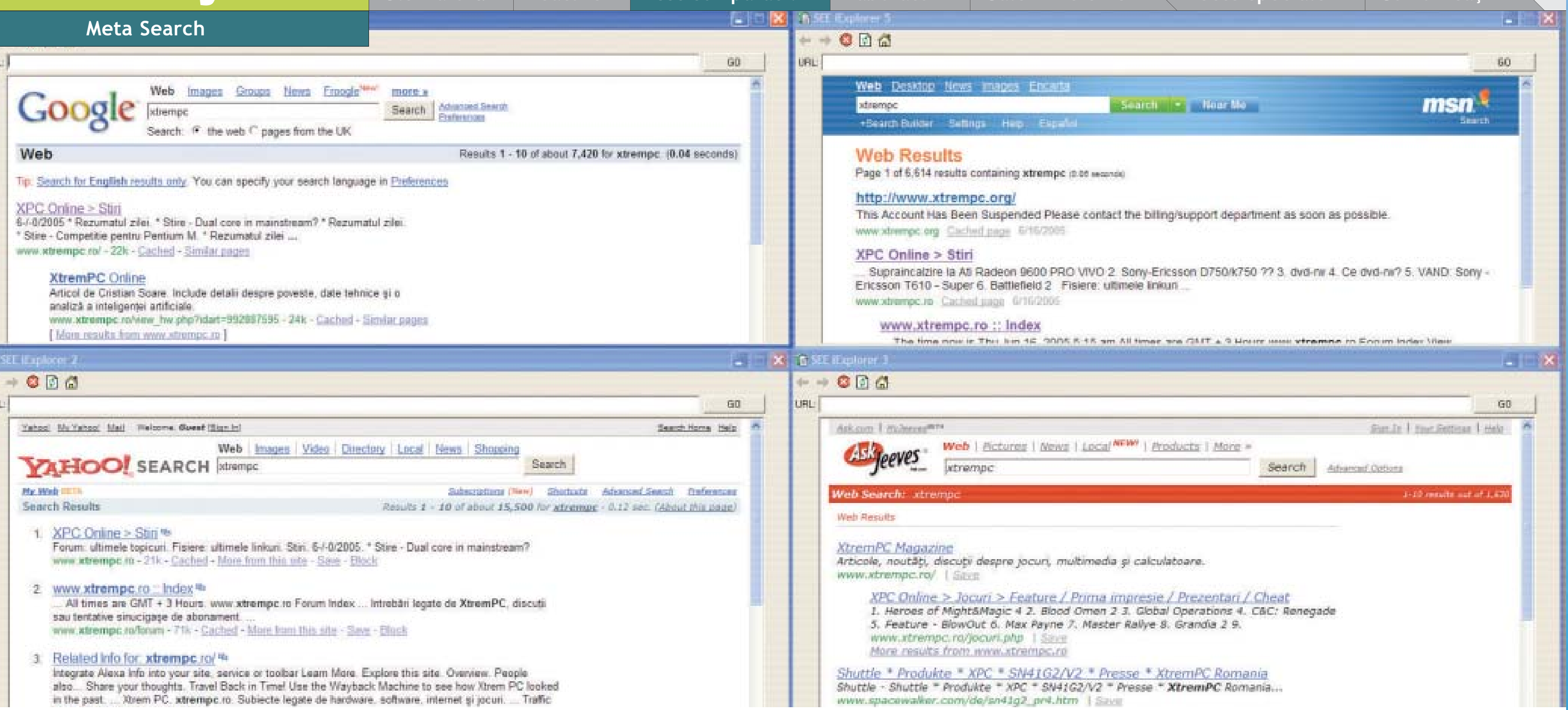
Serviciul oferit de Yahoo! este încă beta, iar crearea unui cont nu poate fi făcută decât în urma primirii unei invitaţii de la un utilizator înregistrat al acestuia. Dacă în cazul celor de la Google (al căror serviciu de e-mail aducea ceva nemaivăzut până atunci – 1GB pentru stocarea mesajelor) această strategie a dat roade, e puţin probabil ca acelaşi lucru să se întâmple şi în cazul lui Yahoo! 360°, serviciu care nu numai că nu vine cu nimic revoluţionar, ba este chiar mediocru din punct de vedere al facilităţilor puse la dispoziţia utilizatorilor.

Interesant este faptul că prin Yahoo! 360° utilizatorul are acces şi la alte servicii ale portalului american, aflate în legătură directă cu blogging-ul, precum Yahoo! Groups şi Yahoo! Photos. De asemenea, cei de la Yahoo! vor permite utilizatorilor să publice posturi prin intermediul viitoarei versiunii a propriului program de mesagerie instant, Yahoo! Messenger.

BLOG-URI ÎN ROMÂNEŞTE

Chiar dacă ceva mai timide, blog-urile îşi fac apariţia şi pe Web-ul românesc. Astfel am remarcat deja două servicii româneşti de blogging. Este vorba de www.weblog.ro şi www.r2.ro. Ambele includ facilităţile standard pentru acest tip de serviciu, însă cel din urmă pune la dispoziţia utilizatorilor mult mai multe opţiuni de configurare care variază de la template-uri la plug-in-uri care pot adăuga diverse elemente paginilor create. Utilizatorii acestui serviciu beneficiază, pe lângă blog, de un cont de e-mail şi un forum propriu.

Liviu Mihai



META SEARCH

CĂUTARE EFICIENTĂ PE WEB

Motoarele de căutare sunt cele facilitează găsirea rapidă a informațiilor pe Internet, iar aplicațiile de tip Meta Search au meritul de a realiza căutări apelând la mai multe astfel de motoare simultan.

METAFORIC VORBIND, INTERNETUL ESTE O JUNGLĂ, în care utilizatorul are deloc ușoara sarcină de a găsi site-urile care îl interesează. În acest scop apelează, de obicei, la motoarele de căutare. Google ar fi prima opțiune. Însă Yahoo!, MSN sau A9 sunt doar câteva dintre alternativele disponibile la ora actuală. Uneori, pentru a găsi un anumit site, utilizatorul este nevoit să-și încerce norocul cu mai multe astfel de motoare. Alteori, obținând o listă impresionantă de site-uri, acesta trebuie să realizeze o rafinare a căutării pentru a exclude rezultatele irelevante.

Oricât de multe progrese au făcut în ultimii ani, motoarele de căutare sunt încă departe de a fi instrumentele eficiente care returnează întotdeauna cele mai bune rezultate. În unele cazuri, motoarele de căutare sunt păcălite de web-masteri să includă de mai multe ori aceeași adresă în lista rezultatelor. În alte cazuri, utilizatorul este înșelat de motoarele de căutare să viziteze site-uri care aduc astfel un profit motorului respectiv. S-au cunoscut numeroase cazuri în care motoarele de căutare strecurau astfel de site-uri în lista de rezultate, fără a le evidenția în vreun fel, astfel încât utilizatorul să fie conștient că acele site-uri au fost afișate în urma unui contract de publicitate.

Ca și alte servicii disponibile inițial doar web-based, precum e-mail-ul, căutarea web poate fi și ea realizată prin intermediul unor aplicații software. Avem aici în vedere programele de tip Meta Search. Deși unele dintre ele oferă o multitudine de opțiuni care facilitează căutarea eficientă pe Web, acestea nu s-au bucurat de o prea mare atenție nici din partea mass-media de specialitate și nici din partea utilizatorilor. Din aceste motiv, înaintea testului efectiv, vom explica pe scurt care este rolul acestor programe. Aplicațiile de tip Meta Search au, în principiu, rolul de a realiza căutări interogând mai multe motoare. Astfel, se încearcă furnizarea unor rezultate mai relevante decât în cazul utilizării unui singur motor de căutare.

CUM AM TESTAT

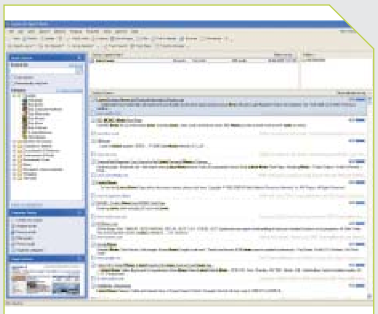
Pentru testarea acestor programe am apelat la un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz și beneficiind de o memorie RAM de 512MB DDR400. Nota finală a fost compusă din următoarele trei criterii: funcționalitate în proporție de 60%, ergononomie 25%, respectiv resursele și compatibilitatea reprezentând 15 procente.

În ceea ce privește criteriul care deține cel mai important procent din nota finală, funcționalitatea, am avut în vedere un număr mare de facilități pe care aceste programe ar trebui să le includă pentru a-și atinge scopul pentru care au fost create.

În primul rând am urmărit ca programele testate să pună la dispoziția utilizatorilor posibilitatea realizării căutărilor avansate. Această facilitate trebuie să permită configurarea modului în care termenii căutați vor fi avuți în vedere, și anume căutarea frazei exacte, căutarea aleatorie a termenilor, căutarea termenilor respectivi concomitentă cu eliminarea altor cuvinte etc. Un alt aspect care a contat destul de mult în alcătuirea notei pentru funcționalitate l-au reprezentat existența și posibilitățile de modificare a categoriilor preconfigurate. În cazul în care sunt bine configurate, aceste categorii pot ajuta foarte mult utilizatorul în găsirea informațiilor căutate. Aceste categorii grupează motoarele de căutare și alte site-uri cu conținut asemănător. Astfel, categoriile pot avea în vedere căutarea imaginilor, secvențelor audio sau video, a aplicațiilor software prezente pe site-urile de download, a știrilor recente etc. Este de asemenea important ca procesul de căutare să aibă în vedere cele mai importante motoare de căutare. Programele care nu interoghează motoare precum Google sau Yahoo! au fost depunctate. Ținând cont de faptul că utilizatorii ceva mai conservatori vor fi reticenți la realizarea căutărilor Web prin intermediul unui astfel de program, am urmărit și modul în care aceste aplicații interacționează cu browser-ul. În acest caz, am acordat puncte suplimentare programelor care înlocuiesc meniul implicit de căutare din Internet Explorer cu propriul meniu, permițând astfel folosirea programului direct din browser.

Liviu Mihai

Copernic Agent Basic 6.12



Producător: **Copernic Technologies**
Web: **www.copernic.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict **74.40**

Varianta gratuită a lui Copernic a reuşit să se claseze pe primul loc şi datorită competitorilor nu tocmai foarte buni. Am avut posibilitatea de a testa şi versiunea contra cost a acestui program (Copernic Agent Professional) şi am remarcat diferenţa foarte mare dintre cele două programe, funcţionalitatea lui Copernic Agent Basic reprezentând aproximativ a zecea parte din cea a fratelui său mai mare şi mai scump.

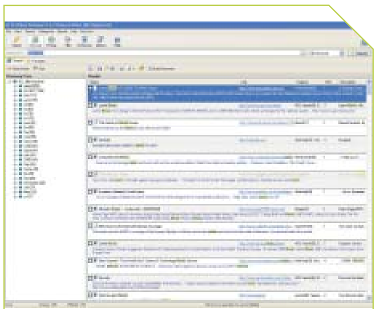
FACILITĂŢI

Utilizatorii care preferă browser-ul de la Microsoft pentru navigarea pe Internet vor aprecia cu siguranţă gradul ridicat de integrare a lui Copernic Agent Basic în Internet Explorer. Este vorba de opţiuni incluse în meniul contextual care facilitează iniţializarea rapidă a unei căutări, înlocuirea meniului implicit de căutare, un toolbar propriu şi chiar o intrare în meniul Tools care permite pornirea rapidă a programului. La capitolul decepţii trebuie menţionat faptul că Google nu se numără printre motoarele interogate de Copernic.

GESTIONAREA REZULTATELOR

Utilizatorul are la dispoziţie numeroase posibilităţi de sortare a rezultatelor. Titlul, adresa, data, relevanţa sunt doar câteva dintre criteriile în funcţie de care pot fi filtrate site-urile găsite.

First Stop WebSearch Deluxe 4.2



Producător: **First Stop WebSearch**
Web: **www.firststopwebsearch.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict **66.40**

Prima impresie pe care ne-a lăsat-o acest program a fost una pozitivă. Însă pe parcursul testării au ieşit la iveală numeroase lipsuri care ne-au convins că FirstStop WebSearch Deluxe este un program mediocru din toate punctele de vedere.

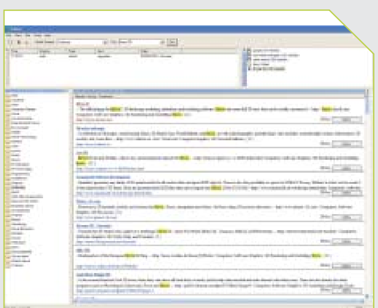
FACILITĂŢI

Deşi dispune de o serie de categorii predefinite, funcţionalitatea oferită de acestea este una redusă. Căutarea generală este singura care dispune de un număr mare de motoare de căutare, fiind implementate atât cele mai populare motoare, cât şi unele mai puţin cunoscute. Chiar dacă, teoretic, este posibilă adăugarea unor motoare de căutare suplimentare prin importarea acestora dintr-un fişier local cu extensia *.wsim, acest fişier nu există nici în directorul de instalare al programului şi nici pe site-ul producătorului.

GESTIONAREA REZULTATELOR

FirstStop WebSearch Deluxe permite utilizatorului căutarea în cadrul rezultatelor obţinute. Cu o condiţie: instalarea unei aplicaţii separate denumite Web Finalist. Sortarea acestora se poate face doar în funcţie de un număr limitat de criterii, precum titlul site-ului sau motorul care l-a furnizat. Din păcate, nu este posibilă sortarea în funcţie de informaţii mult mai importante, precum relevanţa.

Foboz 1.5



Producător: **MarsJupiter**
Web: **www.marsjupiter.com**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict **71.90**

Foboz este un program al contradicţiilor. Mediocru în ceea ce priveşte funcţiile auxiliare, însă strălucitor pe partea de configurare a categoriilor şi a motoarelor de căutare interogate.

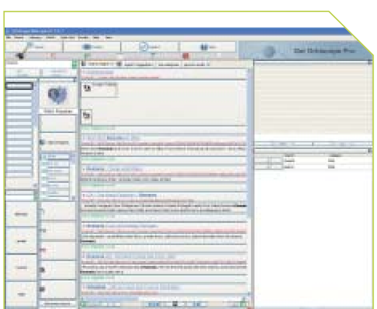
FACILITĂŢI

Dacă doriţi un program care să furnizeze rapid rezultate relevante căutărilor efectuate, atunci Foboz este recomandarea noastră. El dispune de un număr foarte mare de categorii preconfigurate, care dispun la rândul lor de cele mai apreciate motoare de căutare. De exemplu, categoria Software realizează căutări în cadrul unor site-uri precum www.download.com ori www.softpedia.com. Singura categorie care îi lipseşte este cea de căutare a imaginilor. O facilitate interesantă este cea prin care se încearcă (şi parţial chiar se reuşeşte) eliminarea din cadrul listei a rezultatelor de pe site-urile de comerţ online. Tot la capitolul facilităţi parţial funcţionale trebuie amintită şi posibilitatea evitării site-urilor pornografice cu ajutorul funcţiei Family Mode.

GESTIONAREA REZULTATELOR

Foboz este lipsit, din păcate, de cele mai elementare opţiuni de filtrare a rezultatelor. Am fi apreciat dacă, spre exemplu, am fi putut afişa doar link-urile care conţin ştirile din data curentă.

Orbiscope Meta search 1.5.1



Producător: **Orbiscope**
Web: **www.orbiscope.net**
Tip licenţă: **Shareware**

Verdict **61.30**

Acest program ar putea fi caracterizat pe scurt ca o idee bună pusă greşit în practică, în primul rând din cauza interfeţei care s-a dorit a fi una futuristă, dar care duce la afişarea eronată sau chiar la eliminarea anumitor elemente. La aceasta se adaugă şi o instabilitate ridicată a programului. Trebuie menţionat că, pentru a putea utiliza Orbiscope, este necesară instalarea celei mai recente versiuni de Java Virtual Machine.

FACILITĂŢI

Categoriile iniţiale sunt configurate corect, incluzând cele mai importante motoare de căutare, însă am remarcat la acest program posibilitarea realizării extrem de uşoare a căutărilor combinate. Astfel, se pot iniţializa căutări prin selectarea mai multor categorii ori prin alegerea doar a anumitor motoare din cadrul unei categorii. Meniul de configurare a căutărilor avansate oferă un număr important de opţiuni precum data actualizării, limba folosită la redactarea textului ori selectarea unui anumit motor de căutare.

GESTIONAREA REZULTATELOR

Rezultatele sunt afişate câte 10 pe pagină însoţite de link-urile Next, respectiv Previous, la fel ca în motoarele de căutare actuale. Programul nu oferă posibilitatea organizării rezultatelor pe categorii şi/sau directoare.

Search Engine Explorer 2.1



Producător: SJ Coyne and Co
Web: www.searchengineexplorer.com
Tip licență: Shareware

Verdict 58.85

Acest program nu face decât să înglobeze mai multe motoare de căutare în cadrul aceleiași interfețe. Legat de interfață trebuie spus că aceasta este departe de a oferi utilizatorului un acces rapid la funcțiile programului. Primul contact cu fereastra principală a programului poate descuraja mulți utilizatori, fiind necesar un timp de acomodare cu aceasta și de înțelegere a modului în care Search Engine Explorer operează.

FACILITĂȚI

Acest program nu dispune de categorii preconfigurate. În plus, deși beneficiază de o listă care include 50 de motoare de căutare, în cadrul unui proces nu pot fi interogate decât maximum 20. De altfel, practic nu este posibilă nici utilizarea a 20 de motoare de căutare simultan. Search Engine Explorer deschide câte o fereastră pentru fiecare motor de căutare selectat. În acest fel, cu cât sunt mai multe motoare selectate, cu atât ferestrele acestora sunt mai mici, iar vizualizarea rezultatelor devine mai dificilă.

GESTIONAREA REZULTATELOR

Fiind afișate direct paginile cu rezultate generate de motoarele de căutare interogate, Search Engine Explorer nu oferă nici o posibilitate de organizare a rezultatelor. Acestea sunt totuși salvate.

Sekhol Finder 2.3



Producător: Sekhol Technologies
Web: www.sekhol.com
Tip licență: Shareware

Verdict 49.80

Clasarea pe ultimul loc a lui Sekhol Finder este consecința superficialității cu care acesta a fost construit. Este din toate punctele de vedere cel mai slab program din test. Pe lângă faptul că programul dispune de un număr limitat de facilități, interfața îngreunează misiunea utilizatorului, care va trebui să descopere la propriu unde sunt ascunse opțiunile cele mai importante.

FACILITĂȚI

Nici Sekhol Finder nu dispune de categorii preconfigurate. Căutarea se realizează doar cu ajutorul a șapte motoare, printre care, din fericire, se numără cele mai importante, precum Google sau Yahoo!. Una dintre puținele funcții pe care le-am apreciat la acest program a fost limitarea procesului de căutare sub mai multe forme, dintre care amintim timpul alocat și traficul total permis căutării. Interesant este faptul că în timpul procesului de căutare este descărcată și o parte din site-urile rezultate, în funcție de limitările impuse.

GESTIONAREA REZULTATELOR

În ceea ce privește rezultatele, singura funcție care merită a fi amintită este cea de exportare a rezultatelor în format HTML. Lipsesc facilități importante, precum căutarea în cadrul rezultatelor sau eliminarea duplicatelor.

WebFoil 2.1



Producător: Ed Strumila
Web: http://webfoil.iwarp.com
Tip licență: Shareware

Verdict 59.85

Deși la prima vedere părea un program de top, în cele din urmă am fost dezamăgiți de WebFoil. În afară de faptul că este un program modest, WebFoil poate fi numit și trișor.

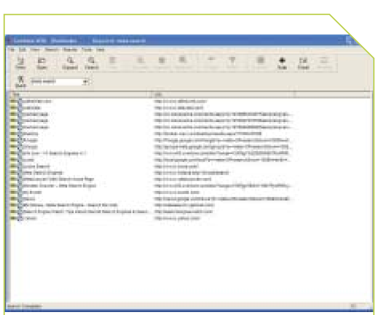
FACILITĂȚI

Programul împarte categoriile de căutare în două secțiuni: căutare pe web și cumpărături online. La prima vedere totul pare în regulă, ținând cont de separația rezultatelor aferente celor două secțiuni. Însă în cadrul rezultatelor sunt strecurate așa-numitele link-uri sponsorizate, fără a fi marcate corespunzător. Spre exemplu, într-o căutare pe Web după cuvântul Google primul link afișat a fost spre site-ul Ebay. Acesta este motivul pentru care WebFoil poate fi numit un trișor, iar relevanța rezultatelor afișate este cel puțin îndoielnică. De altfel, configurarea categoriilor (și așa destul de puține) lasă, în unele cazuri, de dorit, incluzând un număr redus de motoare de căutare.

GESTIONAREA REZULTATELOR

Rezultatele afișate iau forma link-urilor obișnuite, fiind însoțite doar de titlu și motorul de căutare avut ca sursă, iar sortarea lor se poate face doar în funcție de aceste criterii. Este totuși posibilă exportarea rezultatelor în formatele HTML, TXT și CSV.

WebSeeker 5.0



Producător: Blue Squirrel
Web: www.bluesquirrel.com
Tip licență: Shareware

Verdict 61.85

Dispunând de o serie de facilități interesante și deosebit de utile pe de o parte, dar având și destul de multe lacune pe de altă parte, despre WebSeeker se poate spune că este un program cu potențial.

FACILITĂȚI

WebSeeker include o serie de funcții pe care utilizatorii care dispun doar de o conexiune de tip dial-up la Internet le vor aprecia cu siguranță. Este vorba, în primul rând, de un dialer care poate stabili conexiunea în momentul în care aceasta este necesară pentru realizarea căutării. În al doilea rând, opțiunile pe care utilizatorul le are la dispoziție pentru realizarea unei căutări avansate precum numărul de conexiuni realizate în paralel, numărul maxim de rezultate per motor de căutare și, în total, timpul alocat procesului de căutare etc.

GESTIONAREA REZULTATELOR

Deși este posibilă salvarea rezultatelor, modalitatea pentru care dezvoltatorii acestui program au optat nu este una tocmai inspirată. Astfel, rezultatele fiecărei căutări sunt salvate separat într-un fișier autonom. Din această cauză lipsesc cele mai importante funcții de gestionare și organizare a rezultatelor. Am apreciat totuși eliminarea automată a duplicatelor.

Motoare de căutare alternative

Chiar dacă pentru unii utilizatori căutarea pe Internet este sinonimă cu Google, există și alte motoare de căutare care merită atenție. Și nu vorbim aici de Yahoo! sau MSN, care, chiar dacă nu se bucură de nivelul de popularitate de care beneficiază Google, sunt totuși motoare care încearcă pe cât posibil să țină pasul cu acesta. Vorbim de motoare de tip Meta Search care, în principiu, au un mod de funcționare asemănător cu aplicațiile testate în acest număr.



www.mamma.com

Unul dintre aceste motoare este Mamma. Chiar dacă are un nume care poate stârni râsul multora, Mamma este unul dintre cele mai populare motoare de căutare de tip Meta Search. Nu există nici un dubiu că interfața sa este inspirată de modelul Google. Cu Mamma pot fi căutate pagini Web, știri și imagini, în timp ce fericiții cetățeni americani pot căuta informații și în cadrul unor cataloage precum Yellow Pages. Printre motoarele de căutare și directoarele pe care Mamma le interoghează se numără MSN, Teoma, Looksmart, Gigablast, Open-Directory și Wisenut. Este posibilă și expedierea rezultatelor prin e-mail către alt utilizator.



www.kartoo.com

KartOO este unul dintre cele mai interesante motoare de căutare din punctul de vedere al prezentării rezultatelor. Acesta folosește tehnologia Flash, ceea ce înseamnă că utilizatorii de Firefox vor fi nevoiți să descarce plug-in-ul cu pricina. Rezultatele sunt afișate în cadrul unei hărți, interconectate în funcție de anumite cuvinte-cheie. De exemplu, în cazul unei căutări în funcție de cuvintele Internet Explorer, rezultatele vor fi interconectate în funcție de termeni precum navigation, version, Microsoft sau chiar Bill Gates. Prin intermediul acestora utilizatorul poate alege să-i fie afișate doar rezultatele care conțin unul din termenii sus-menționați. Rezultatele sunt afișate sub forma unor fișiere, care îmbracă forme diferite în funcție de diverse caracteristici precum numărul de pagini ale site-ului respectiv, data actualizării conținutului sau formatul documentului. Este adevărat că, cel puțin la început, modul de afișare a rezultatelor poate crea unele confuzii. Însă, în timp, se poate dovedi chiar util.

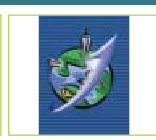


http://eu.ixquick.com

Autointitulat cel mai bun motor de tip Meta Search, ixquick reprezintă o opțiune demnă de luat în calcul. Acesta include patru categorii de căutare: Web, imagini, cumpărături și numere de telefon. Dacă primele trei categorii nu reprezintă noutăți, ultima, intitulată International Phone Directory, oferă posibilitatea căutării numerelor de telefon în funcție de nume și orașul de reședință. Este posibilă și căutarea numerelor de telefon din țara noastră, însă baza de date conține destul de puține intrări. ixquick este disponibil în majoritatea limbilor de circulație internațională.

www.metacrawler.com

Nu puteam încheia periplul nostru în lumea motoarelor de căutare de tip Meta Search fără a aminti MetaCrawler. Fiind unul dintre cele mai populare motoare din categoria din care face parte, nu ne miră faptul că și motoarele de căutare pe care acesta la interoghează sunt la rândul lor cele mai populare, printre ele regăsindu-se Google, Yahoo!, Ask Jeeves și altele. În afară de căutarea site-urilor, MetaCrawler are în vedere și imaginile, știrile, precum și anumite tipuri de fișiere multimedia. Căutarea avansată permite, printre altele, afișarea doar a site-urilor al căror conținut este scris într-o anumită limbă și filtrarea conținutului în scopul eliminării site-urilor pornografice din lista de rezultate.

	Copernic Agent Basic 6.12	Foboz 1.5	First Stop WebSearch Deluxe 4.2	WebSeeker 5.0	Orbiscope Meta search 1.5.1	Webfoil 2.1	Search Engine Explorer 2.1	Sekhol Finder 2.3
								
Producător	Copernic Technologies	MarsJupiter	First Stop WebSearch	Blue Squirrel	Orbiscope	Ed Strumila	SJ Coyne and Co	Sekhol Technologies
Web	www.copernic.com	www.marsjupiter.com	www.firststopwebsearch.com	www.bluesquirrel.com	www.orbiscope.net	http://webfoil.iwarp.com	www.searchengineexplorer.com	www.sekhol.com
Tip licență	Freeware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware	Shareware
Opțiuni								
Opțiuni avansate de căutare	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★	★★☆☆☆	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆
Evidențierea cuvintelor căutate	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da
Categorii preconfigurate	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	-	-
Modificarea categoriilor	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Motoare interogate	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
Adăugarea altor motoare	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Corector ortografic	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Previzualizarea paginilor	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Verificarea link-urilor	Nu	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Update-ul căutărilor salvate	Da	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Integrare în browser	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Gestionarea rezultatelor								
Sortarea rezultatelor pe baza anumitor criterii	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	-	-	★☆☆☆☆	-	-
Filtrarea rezultatelor	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Eliminarea rezultatelor duplicate	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Căutare în rezultate	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Adnotarea rezultatelor	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Analizarea rezultatelor	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Organizarea rezultatelor	★★★☆☆	★★★☆☆	★☆☆☆☆	-	-	-	-	-
Exportarea rezultatelor	Da	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da
Expedierea rezultatelor prin e-mail	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu
Note								
Funcționalitate	68	70	60	59	62	51	54	46
Resurse și compatibilitate	87	86	81	73	64	70	68	63
Ergonomie	84	68	73	62	58	75	65	51
Verdict	**74.40**	**71.90**	**66.40**	**61.85**	**61.30**	**59.85**	**58.85**	**49.80**

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA WWW.XPC.RO

XtremPC

Prima revistă cu DVD din România

ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMPC

Primești 12 reviste plus:

- **20% REDUCERE FAȚĂ DE PREȚUL DE PE COPERTĂ**
- **LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ**
- **PREȚUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI**
- **PROMOȚII EXCLUSIVE NUMAI PENTRU ABONAȚI**

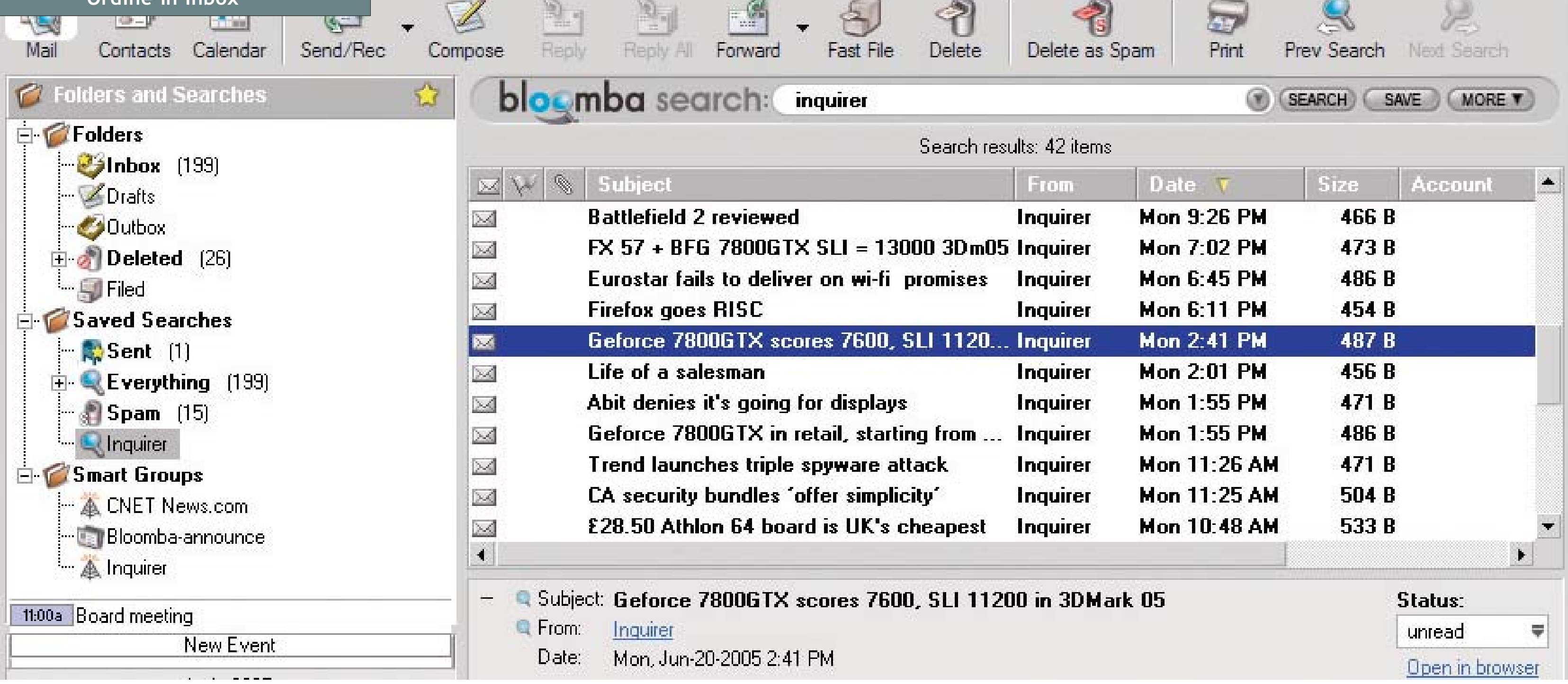


CADOU!
Șnur XtremPC pentru telefonul mobil



CADOU!
Șapcă XtremPC

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT



ORDINE ÎN INBOX

ORGANIZAREA MESAJELOR

Sortarea e-mail-urilor poate deveni o sarcină greoaie în cazul unei cantităţi mari de mesaje, mai ales când capacităţile aplicaţiei utilizate nu se ridică la nivelul necesar.

ÎN ERA INFORMAŢIEI, MAJORITATEA PERSOANELOR care au contact cu calculatorul şi dispun de o conexiune la Internet deţin cel puţin un cont de e-mail gratuit. Fie că ne ajută la îndeplinirea sarcinilor la locul de muncă sau o folosim în scop personal, poşta electronică a devenit deja o necesitate. Dintre numeroasele mesaje primite zilnic de mulţi dintre noi, unele sunt foarte importante (legate de serviciu, de exemplu), altele fac parte din tendinţa generalizată în ultima vreme de a răspândi prin e-mail glumele sau alte materiale amuzante descoperite pe Internet, iar celelalte sunt nelipsitele şi agasantele mesaje nedorite recunoscute prin denumirea generică de "spam". Acestea ar fi trei mari categorii în care am putea cataloga mesajele primite prin poşta electronică, mesaje care trebuie bineînţeles sortate, operaţiune ce necesită timp şi atenţie. Ideal ar fi să avem la dispoziţie o aplicaţie care să facă această muncă în locul nostru, pe care să o configurăm doar o dată şi apoi să funcţioneze fără mari intervenţii din partea utilizatorului.

O mare parte din programele dedicate citirii e-mail-urilor dispun de funcţii prea puţin dezvoltate de gestionare a mesajelor, clasicele filtre dovedindu-se depăşite de situaţie în multe cazuri. În afară de organizarea mesajelor, o altă problemă o reprezintă găsirea unei anumite informaţii, un capitol pe care producătorii clienţilor de e-mail îl neglijează. Această operaţiune tinde să devină o sarcină comparabilă cu căutarea unui ac în carul cu fân atunci când numărul mesajelor stocate creşte.

Am dorit ca în acest articol să realizez o analiză a organizării şi căutării mesajelor electronice în cadrul clienţilor de e-mail. Am ales Outlook Express pentru că este cel mai răspândit în utilizare şi integrat în Windows, Foxmail pentru că este o aplicaţie gratuită şi Bloomba, un program foarte puternic printre funcţiile căruia se găseşte şi un client de e-mail.

OUTLOOK EXPRESS

Programul celor de la Microsoft vine instalat în sistemul de operare. Poate din comoditate sau poate din lipsă de timp pentru găsirea altei aplicaţii, acesta este cel mai utilizat program de acest gen.

Organizarea în cadrul Outlook Express se face utilizând funcţia "Message Rules". Pentru început trebuie creat directorul unde vor fi puse mesajele asupra cărora se aplică regulile. Opţiunile de creare a filtrelor sunt standard, întâlnite la majoritate programelor de acest gen, şi se compun din condiţii şi acţiuni. Condiţiile sunt acelea care determină ce fel de mesaj este, adică pe ce cont a venit, de unde a fost primit sau dacă are fişiere ataşate, iar acţiunile specifică ce se face cu acel mesaj, unde va fi mutat sau dacă va fi şters automat. Regulile se pot crea doar pentru mesajele ce vin în Inbox, pentru cele ce se trimit şi ajung în Sent Items nu există acţiune automată de filtrare şi este necesară intervenţia utilizatorului pentru a fi mutate în altă locaţie. Trebuie menţionată posibilitatea aplicării regulilor chiar şi asupra mesajelor ce există în baza de date dinaintea creării lor. Totuşi, principalul neajuns îl reprezintă lipsa unui filtru pentru mesajele de tip spam, care în ziua de azi reprezintă un strict necesar. Există doar posibilitatea de a bloca o adresă de e-mail sau un domeniu întreg de adrese, care nu reprezintă un mare avantaj, deoarece mesajele nedorite vin de la adrese diferite şi de multe ori de pe servere de e-mail cunoscute.

Căutarea se realizează fie după numele celui care a trimis sau al celui care a primit e-mail-ul, fie după un anumit cuvânt sau paragraf din conţinutul mesajului.

FOXMAIL

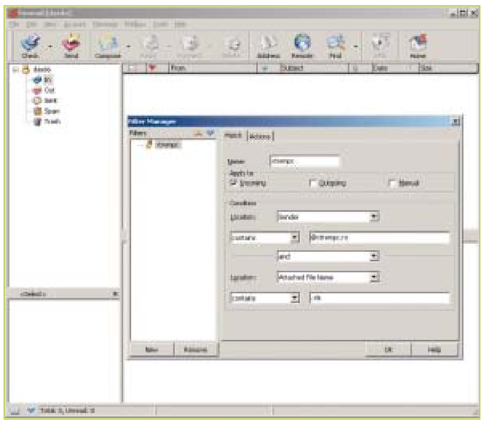
Spre deosebire de celelalte două aplicaţii testate, Foxmail este singura care creează un nou grup de directoare specifice fiecărui cont, indiferent de tipul de server de e-mail (în Outook Express asta se întâmplă doar în cazul conturilor pe servere IMAP). Astfel se realizează o filtrare primară a mesajelor, foarte eficientă, fiind posibilă mutarea automată a acestora din directoarele unui cont în altul.

Aplicaţia distribuită gratuit prezintă funcţii de sortare în plus faţă de Outlook Express, cum ar fi o a doua condiţie de selectare a mesajelor. Acţiunile

ce merită menționate sunt de mutare a mesajelor, de copiere sau ștergere a acestora și de răspuns sau retrimitere către alt cont. Utilă este și posibilitatea de a crea reguli pentru mesajele trimise și păstrate în directorul Sent, opțiune ce lipsește programului de la Microsoft. Asupra directorului Sent se aplică aceleași reguli ca și Inbox-ului.

Filtrele se aplică doar asupra conturilor POP3, cele de pe serverul Yahoo! neavând suport pentru aceste opțiuni. Un alt neajuns îl reprezintă faptul că regulile se aplică doar asupra mesajelor ce vor fi primite dupa realizarea filtrului, cele ce se află deja în baza de date necesitând intervenție manuală.

Căutarea mesajelor se realizează la fel ca în Outlook Express, prin intermediul unei ferestre identice atât ca aspect, cât și ca funcționalitate.



BLOOMBA

Programul este un adevărat organizator de mesaje electronice, dar, pe lângă trimiterea și primirea de e-mail-uri, mai are și alte funcții. Dispune de un calendar ce poate fi folosit ca manager de informații personale și de un client RSS care face din Bloomba un program "all-in-one" ce poate fi folosit cu precădere în cadrul lucrului de birou, dar care își găsește utilitatea și pe calculatorul personal de acasă.

FILTRAREA MESAJELOR

Adăugarea mai multor conturi implică folosirea filtrelor, deoarece aplicația nu creează mai multe directoare Inbox pentru fiecare cont în parte, pentru unii utilizatori separarea lor fiind esențială. Bloomba dispune de un întreg meniu, denumit Organize și alcătuit în principal din opțiuni presetate de mutare a mesajelor dintr-un director în altul, de atribuire a unei categorii sau de marcare a mesajului. Interesantă este prezența în cadrul aceluiași meniu a unei opțiuni de ștergere a mesajelor selectate și, în același timp, de catalogare a lor ca spam, opțiune care eficientizează lupta împotriva mesajelor nedorite.

Realizarea unui filtru este o treabă foarte ușoară, chiar și pentru persoanele mai puțin pricepute, datorită facilităților de tip Wizard ce rulează unul după completarea celuilalt. Echivalentul condițiilor este denumit în acest caz "Search Form" unde se setează valorile după care se face analiza. Valorile pot fi: categoria din care face parte mesajul, perioada când a sosit sau statutul acestuia. În formular se completează cuvintele după care se efectuează căutarea și, dacă este necesar, persoana care trimite sau destinatarul. Acțiunile aplicate mesajelor găsite sunt variate, mult mai numeroase decât la alte programe alternative, cum ar fi: adăugarea sau ștergerea etichetei, ștergerea mesajului și marcarea lui ca spam sau atribuirea/scoaterea din cadrul unei categorii.

CATEGORII DE MESAJE

Probabil cea mai importantă facilitate a aplicației, care ajută mult utilizatorul în procesul de sortare, o reprezintă posibilitatea de a atribui mesajul unei categorii. Categorisirea e-mail-urilor se face tot prin intermediul regulilor. Asupra unui mesaj se pot aplica mai multe reguli, ordinea executării acestora fiind dată de aranjarea lor în fereastra corespunzătoare. De exemplu, se poate atribui unui domeniu sau doar unei adrese eticheta unei categorii și, astfel, mesajele corespunzătoare sunt mutate automat în alt director, iar ulterior expediate către altă adresă ca mesaje importante. Inițial, aplicația are trei categorii stabilite (business, personal și comunity), dar utilizatorul poate crea atâtea de câte are nevoie.

CĂUTARI SALVATE

Practic rezultatele sunt afișate în structuri de directoare, fiecare având anumite reguli de căutare aplicate asupra lor. Căutările salvate sunt de fapt filtre real-time ce afișează rezultatele, dar nu le mută din locația unde se află (în schimb este posibilă ștergerea mesajelor din această fereastră). Standard, Bloomba are instalate trei tipuri de filtre ce afișează mesajele după conturile instalate, după modul de trimitere (adică dacă mesajul a fost adresat unei singure persoane sau a fost trimis către mai multe conturi), ori după categorii care pot fi mai multe, limitate doar de necesitatea utilizatorului. Tot în cadrul căutărilor salvate sunt încadrate într-un director mesajele catalogate ca spam. Recunoașterea acestora lasă însă de dorit, aplicația neexcelând la acest capitol. Bineînțeles că se pot crea manual filtre de căutare ce pot afișa, de exemplu, mesajele primite de la o anumită persoană sau mesajele cu fișiere atașate.

CLIENT RSS

Inițial am privit cu un ochi critic capacitățile unui modul RSS integrat într-un client de e-mail, crezând că nu i s-a acordat suficientă atenție, dar impresia mi-a fost schimbată când am ajuns să lucrez cu el. Astfel, nu este necesară utilizarea altei aplicații de acest gen dacă folosim deja Bloomba pe post de client de e-mail. Dispune de posibilități de setare a timpului de împrospătare și a timpului de păstrare a știrilor în baza de date, înainte ca acestea să fie mutate sau șterse. Știrile sunt păstrate tot în Inbox al căsuțelor de e-mail, dar sunt create automat filtre la introducerea unei noi adrese de știri.

CALENDAR

În partea stângă a ferestrei principale este poziționat un calendar ce oferă funcții întâlnite la programele de tip PIM, de organizare a timpului și întâlnirilor. Deși nu este la fel de puternic ca un program dedicat exclusiv acestui scop, dispune de opțiuni de bază.

BLOOMBA LA FINAL

Construit din trei module, Bloomba reprezintă un excelent înlocuitor pentru trei programe diferite și oferă în plus posibilități avansate de administrare și căutare a informației stocate. Din păcate, compania producătoare, Stata Labs, a fost achiziționată de gigantul Yahoo!, iar momentan serviciul de înregistrare a copiei nu mai este disponibil. Dacă ne gândim la acțiunea Google, care a cumpărat viewer-ul de imagini Picasa și ulterior l-a oferit gratuit, putem întrevedea o acțiune similară a celor de la Yahoo! în acest caz.

CONCLUZIE

Dacă ar fi să alegem un câștigător din cele trei programe, cu siguranță cel din urmă ar ocupa primul loc, chiar neluând în calcul funcțiile adiționale de care dispune. Cum am mai menționat, principalul atu este dat de implementarea excelentă a opțiunilor de căutare.

Ștefan Matei

Administrare sistem

Child Control 7.140



Părinţii care doresc să aibă un control asupra utilizării calculatorului de către copii au la dispoziţie Child Control, o aplicaţie cu care pot limita drepturile de utilizare a sistemului de operare şi a accesului la Internet, dar au şi control asupra timpului petrecut de aceştia în faţa monitorului.

FUNCŢIONALITATE

Aplicaţia stă rezidentă în System Tray, lângă ceas, şi este protejată de o parolă ce se introduce la prima utilizare a programului. Limitările se aplică asupra unuia sau mai multor utilizatori ai sistemului de operare. O modalitate eficientă de prevenire a excesului folosirii calculatorului o reprezintă limitarea accesului la acesta sau doar asupra folosirii Internetului, la un număr de ore maxim pe zi, pe săptămână sau pe lună. Chiar şi aplicaţiile pot fi setate să funcţioneze doar o perioadă sau pot fi alese doar anumite programe ce pot fi rulate. Pentru protejarea sistemului împotriva infectării cu viruşi sau spyware, dezactivarea posibilităţii de download este o modalitate perfectă ce poate fi suplinită de blocarea accesului la clienţii de e-mail.

ALTE ÎNTREBUINŢĂRI

Facând abstracţie de numele programului şi cercetând atent posibilităţile acestuia, utilitatea lui poate fi extinsă. Opţiunea blocării accesului pe site-uri ce conţin anumite cuvinte setate de utilizator poate avea rol de pop-up blocker. Child Control îşi găseşte utilitatea şi în sălile de calculatoare unde este necesar un control riguros asupra resurselor sistemului. În acest sens există opţiuni ce ascund partiţii întregi, interzic accesul la directoare sau dezactivează opţiuni din Control Panel. Este posibilă trimiterea pe e-mail a fişierului log ce conţine acţiunile întreprinse de un user.

Contact	
Producător	Salfeld Computer
Web	www.salfeld.com
Detalii	
Versiune	7.140
Sistem	Windows 98/ME/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29.90$)

Evaluare generală

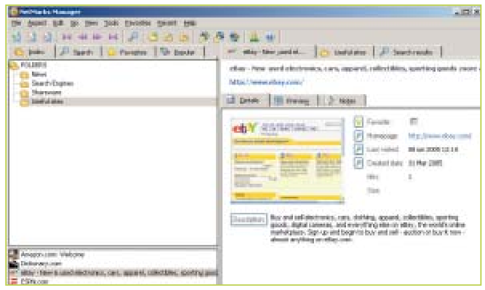
+ limitare la număr de ore de utilizare
+ ascundere partiţii
+ notificare e-mail
+ blocare acces aplicaţii

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Manager de bookmark-uri

NetMarks Manager 3.0.1



Cu NetMarks Manager se pot realiza baze de date cu link-urile favorite stocate în browserul utilizat. Fie că este vorba de Internet Explorer, Firefox sau Mozilla, adresele sunt importate în această aplicaţie foarte uşor, din câteva click-uri de mouse. Programul vine dotat cu propria bază de date cu link-uri către site-uri de ştiri, motoare de căutare sau diverse adrese utile. Informaţia stocată poate fi prezentată în stilul afişării directoarelor şi fişierelor din Explorer-ul de Windows sau sub formă de pagină Web. Pentru o rapidă accesare a unei adrese se poate apela la browser-ul integrat, dar acesta dispune de funcţii minimale. Aplicaţia se integrează automat în Internet Explorer, pentru Firefox fiind necesară intervenţia utilizatorului.

STOCAREA ADRESELOR

Se face într-una sau mai multe baze de date sub formă de structură de directoare asemănătoare celei de pe harddisk. Fiecărei adrese i se poate ataşa un preview al site-ului reprezentat de o imagine a primei pagini şi de o descriere. Se pot adăuga manual directoare sau link-uri, iar prin intermediul funcţiei Get NewMark from Browser se stochează adresa paginii deschise în acel moment în browser. Modulul de export este bine pus la punct, prezentând posibilitatea ca baza de date să poată fi salvată sub formă HTML sau CSV. Cei ce doresc pot importa adresele favorite în aplicaţie pentru aranjarea mai uşoară a acestora şi le pot exporta la loc în browser-ul de unde au fost iniţial importate.

IMPORT DEFECTUOS

Deşi importul din Internet Explorer s-a desfăşurat fără probleme, citirea adreselor stocate în Firefox s-a soldat cu amestecarea conţinutului directoarelor, iar unele dintre acestea au fost importate goale.

Contact	
Producător	Weta Software
Web	www.wetasoft.com
Detalii	
Versiune	3.0.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (24.00$)

Evaluare generală

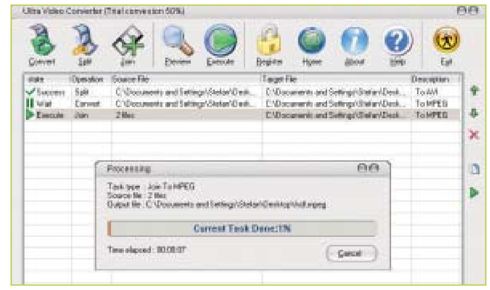
+ import direct din browser
+ creare baze de date multiple
+ exportare direct în browser
- import defectuos din Firefox

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Utilitar Video

Ultra Video Converter 1.0.2



Deşi există multe programe ce au ca scop prelucrarea materialului video digital, cel de faţă are avantajul unei interfeţe prietenoase. Cu puţine cunoştinţe în materie de codec-uri, oricine îl poate utiliza.

FUNCŢII

Aplicaţia dispune de trei funcţii, şi anume convertirea fişierelor video dintr-un format în altul, împărţirea în mai multe fragmente sau lipirea mai multor fişiere într-unul singur. Pentru realizarea operaţiunilor respective sunt folosite codec-urile existente pe sistem. Toate trei au acelaşi meniu Output, din care se setează formatul final care poate fi AVI, WMV, VCD sau chiar DVD. În funcţie de formatul selectat, la setarea fişierului final se aleg rezoluţia, tipul codec-urilor audio şi video folosite, frame-urile pe secundă sau unul din formatele PAL sau NTSC. Ar fi fost de mare ajutor ca la comprimarea în format AVI (MPEG-4) să fie posibilă setarea calităţii video din codec-ul folosit. Pentru împărţirea unui fişier este pus la dispoziţie un player propriu de pe al cărui slide-bar se aleg timpii părţilor dorite în momentul derulării clipului.

LUCRUL CU PROIECTE

Programul oferă o libertate mare de mişcare. De exemplu, se pot alege două formate video diferite, unul ASF şi unul AVI, pentru a fi unite şi salvate în format MPEG-2. Programul lucrează pe bază de proiecte ce pot fi previzualizate înainte de aplicarea modificărilor. Se pot crea astfel mai multe proiecte ce vor fi lansate automat unul după celălalt atunci când calculatorul nu este folosit, cunoscut fiind faptul că la comprimare video acesta este aproape inutilizabil. Trebuie menţionată limitarea programului în modul shareware ce nu permite salvarea decât a 50% din proiectul final.

Contact	
Producător	Aone Software
Web	www.aone-media.com
Detalii	
Versiune	1.0.2
Sistem	Windows 98/ME/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29.00$)

Evaluare generală

+ suport larg de formate video
+ lucrul cu proiecte
+ previzualizarea proiectelor
- nu se poate seta calitatea clipurilor MPEG-4

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Manager Parole

Agile Password Manager v1.0



Cea mai securizată metodă de păstrare a parolelor este în format electronic criptat.

CLASIFICAREA PAROLELOR

Programul poate fi folosit de mai mulţi utilizatori de pe acelaşi calculator. Fiecare dispune de o bază de date personală, informaţiile confidenţiale neputând fi vizualizate de către alt utilizator al aplicaţiei. Clasificarea parolelor se face în cinci categorii: personal, business, financial, Web sau other. La adăugarea fiecărei parole şi nume de utilizator nou, există posibilitatea ataşării adresei site-ului de care aparţin, ce poate fi accesat rapid prin intermediul unui buton. Puteţi folosi generatorul de parole în cazul în care doriţi schimbarea vreuneia dintre ele şi sunteţi în lipsă de idei. Managerul de parole are suport pentru limba română.

STOCAREA

Informaţiile confidenţiale sunt stocate în fişiere cu extensia .agpm şi se găsesc iniţial în directorul unde a fost instalată aplicaţia, dar pot fi copiate pentru a fi vizualizate pe alt sistem. Fiecare utilizator dispune de un fişier diferit. Astfel, se poate instala programul pe mai multe calculatoare iar fişierul cu baza de date să fie purtat pe o memorie externă, accesul asupra acestuia făcându-se, de asemenea, pe baza unei parole.

Contact	
Producător	Soft Jamboree
Web	www.softjamboree.com
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ suportă mai mulţi useri
+ accesare rapidă a site-urilor
+ generator de parole
- nu are suport pentru exportul informaţiei

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Informaţii generale

Country Codes 2.5.0



Cum probabil se înţelege şi din numele produsului, acesta este un utilitar ce prezintă coduri şi informaţii diverse ale multor ţări ale lumii, cum ar fi numele întreg, dependenţa de alt stat dacă este cazul, continentul pe care se găseşte sau codurile poştale ale marilor oraşe din statul respectiv.

CODURI MULTIPLE

Programul afişează diverse coduri ale statului selectat cum ar fi: IDDD (numărul telefonic internaţional), TLD (corespunzător domeniului de Internet, în cazul nostru .ro) sau prescurtarea monedei naţionale. Un link ne trimite către un site ce conţine o bază de date a bancnotelor aflate în utilizare şi a câtorva scoase din circuit. Nu au fost omise nici afişarea orei exacte şi decalajul faţă de ora GMT. Cei ce doresc informaţii suplimentare au la dispoziţie două adrese de Web, de unde pot afla mai multe informaţii referitoare la un stat, una dintre acestea trimiţându-ne pe site-ul CIA.

BAZA DE DATE

Conţine 253 de ţări, dar nu toate beneficiază de aceeaşi cantitate de informaţie. La unele, cum sunt Anglia şi Germania, sunt prezentate codurile mai multor oraşe, în timp ce pentru România nu se găseşte decât capitala. Un modul interesant este ip2country, cu ajutorul căruia se poate afla prin simpla introducere a IP-ului ţara în care se găseşte un sistem.

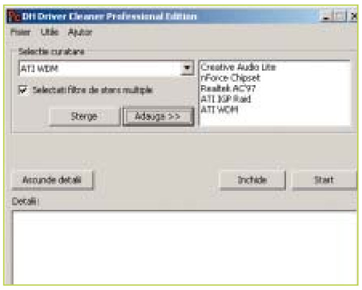
Contact	
Producător	iZoX ZONE
Web	http://izoxzone.150m.com
Detalii	
Versiune	2.5.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ căutarea unui IP
+ link cu poze ale bancnotelor
+ coduri ISO
- explicarea unui număr mic de abrevieri

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Eliminare drivere

Driver Cleaner Professional 1.2



De multe ori schimbarea plăcii video cu una de la alt producător presupune reinstalarea sistemului de operare. Driver Cleaner ajută tocmai în acest sens, prin eliminarea fişierelor rămase în urma dezinstalării driverelor. Fie că este vorba de drivere video, de sunet sau ai plăcii de bază, aplicaţia scoate urmele rămase în regiştri şi curăţă fişierele Driver.cab şi SP1.cab sau SP2.cab, în funcţie de service pack-ul instalat.

INDICAŢII DE LA PRODUCĂTOR

Arhiva în care se găseşte programul conţine un fişier readme.txt în care sunt prezentaţi câţiva paşi ce trebuie urmaţi pentru o curăţare reuşită. Aplicaţia dispune de o fereastră cu detalii ce indică acţiunile întreprinse. Pentru o mai mare siguranţă producătorul a inclus şi un modul de Backup, respectiv Restore.

SUPORT EXTINS

Actuala versiune a programului are posibilitatea de a elimina driverele produselor ATI şi Nvidia, atât cele din familia plăcilor video, cât şi cele ale plăcilor de bază. De asemenea, dintre driverele pe care îi poate elimina mai putem enumera: 3DFX, Creative, Intel, Matrox şi chiar XGI Volari, apăruţi relativ recent. Trebuie menţionate suportul pentru limba română, cât şi posibilitatea de download automat a unei versiuni mai noi, în cazul apariţiei pe site-ul producătorului.

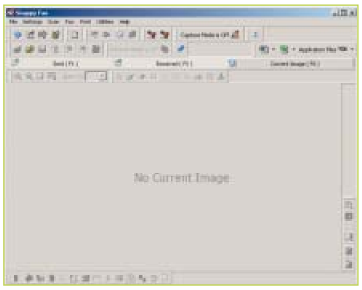
Contact	
Producător	Ruud Ketelars
Web	www.drivercleaner.net
Detalii	
Versiune	1.2
Sistem	Windows 98/ME/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ suport pentru mulţi producători
+ Backup/Restore
+ liveupdate
+ uşor de folosit

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Client FAX

Snappy Fax 2000 3.0



Necesitatea unui aparat de trimis şi primit fax-uri se poate rezolva prin instalarea programului Snappy Fax pe calculatorul personal. Pentru a-şi îndeplini sarcinile, aplicaţia se foloseşte de imprimanta şi scanner-ul instalat local sau share-uite pe alt calcualator din reţea. Bineînţeles că este necesară utilizarea unui modem pentru conexiunea cu linia telefonică.

FUNCŢII UTILE

Folosirea unui program specializat are avantajul de a putea trimite majoritatea fişierelor deja existente pe calculator. Există posibilitatea programării trimiterii unui mesaj la o dată şi oră stabilite. Desigur, nu lipseşte printarea automată pe imprimantă a faxurilor primite pe linia telefonică dacă aplicaţia rulează în fundal. Dacă se doreşte, mesajele pot fi trimise şi către adrese de e-mail în cazul în care destinatarul nu dispune de fax. Instalarea automată a unui driver de fax pune la dispoziţie o funcţie utilă, întâlnită şi în Microsoft Office, cu care se pot trimite faxuri din orice program ce are suport pentru imprimantă.

CONTACTE

Crearea unei baze de date a contactelor este mult uşurată pentru cei ce folosesc Outlook, utilizând funcţia de import a adress book-ului din acesta.

Contact	
Producător	John Taylor & Assoc.
Web	www.snappysoftware.com
Detalii	
Versiune	3.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (19.99$)

Evaluare generală
+ programarea trimiterii faxurilor
+ integrare fax în lista de imprimante
+ import contacte
+ trimitere fax pe e-mail

Verdict
★ ★ ★ ★ ★

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, str. Al. Pușkin 18, București 1. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întreg mediul de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Concursul de creație s-a încheiat și a venit vremea să anunțăm câștigătorii. Imaginile pe care le-am apreciat cel mai mult le puteți vedea în aceste pagini, în timp ce imaginile câștigătoare care nu au mai putut fi incluse se vor găsi pe CD-ul numărului viitor. De asemenea, o arhivă cu toate imaginile participante se va găsi pe DVD-ul XtremPC 68. În afară de cei ale căror imagini le puteți vedea, au mai câștigat Arthur Tintu (tabletă grafică Wacom Graphire 3 Studio XL), Eugen Andronic (tabletă grafică Wacom Graphire 3 Studio), Cătălin Schipor (tabletă grafică Wacom Home Photo Studio Collection) și Marian Bratu (o imprimantă foto Olympus Camedia P10).

La secțiunea foto am avut, după cum ne așteptam, o mulțime de participanți. Și pentru că ar fi fost păcat ca unii dintre ei să rămână fără premii, am decis să mai suplimentăm cu premii de la secțiunea 2D, unde am avut doar 3-4 participanți, dintre care doar unul a trimis ceva peste medie și care avea legătură cu tema concursului.



Marcel Mitea - cameră foto Olympus C-460
art@marcelmitea.ro

Intitulată "Tarra", aceasta este cea mai bună dintre cele două imagini primite. Fotograful a capturat perfect clipa, cu câinele încremenit între două salturi entuziaste și băiatul din fundal urmărindu-l cu o expresie de concentrare exagerată. Nu știm dacă fotografia ar fi arătat mai bine fără efectul sepia sau nu, dar oricum aceasta este una dintre cele care ne-au plăcut în mod deosebit.



Călin Dan - pachet Softimage XSI Foundation
vasquezj35@yahoo.com

Din păcate, secțiunea 3D a fost la fel de oropsită ca și cea 2D. Este adevărat că ia mai puțin timp să faci o fotografie decât să creezi o imagine 3D, dar totuși ne-am fi așteptat să primim mai multe imagini. Cu o singură excepție însă, chiar și puținele creații 3D pe care le-am primit au fost jalnice. Astfel că, pentru că prestația lui este peste medie chiar și comparată cu imaginile pe care le primim în mod obișnuit la rubrica Galerii Xtreme, îi vom acorda premiul lui Călin Dan, care ne trimite o imagine cu animale făcute celebre de desenele animate. Sigur, aș putea găsi nod în papură pe partea de modelare, care nu este tocmai perfectă, dar per total scena este bine închegată, iluminarea este chiar OK și impresia generală este de bun augur. Verdict: câștigător.



Mihăilescu Oana Celina - cameră foto Olympus C-460
noree_corrino@yahoo.com

Da, câinele din imagine citeşte XtremPC. Ca dovadă că nu toţi cititorii noştri sunt mai inteligenţi decât noi. Dar nu acesta este motivul pentru care am premiat această imagine. Ci pentru că este un animal haios, într-o ipostază amuzantă. Felicitări stăpânei pentru idee!

Mihai Marius Gabriel - cameră foto Olympus C-460
mmg11ro@yahoo.com

Este ceva în această imagine care te face să te simţi că ai alunecat pentru o clipă într-un coşmar bizar. Şi celelalte imagini demonstrează că autorul are ochi de fotograf, dar cea cu iepurele a fost în mod clar câştigătoare. Una dintre puţinele imagini primite care se potrivesc perfect cu tema concursului.



Sebastian - imprimantă foto Olympus Camedia P10
sebisor23@yahoo.com

Toate cele trei imagini primite de la Sebastian sunt interesante, deşi suferă puţin pe partea tehnică. Autorul ne-a trimis şi o imagine cu un cimpanzeu, chiar mai expresivă, dar aceasta se potrivea mai bine într-un mail cu bancuri vag obscene trimise pe mail de prieteni decât într-o revistă serioasă. Dar vă asigurăm că expresia cimpanzeului era de milioane.



Todiruţ Octavian - imprimantă foto Olympus Camedia P10
octavian@aemail4u.com

Surprinzător sau nu, am primit destul de multe imagini cu insecte, dar fotografia pe care am premiat-o a ieşit clar în evidenţă. Autorul coboară în universul macro al unei furnici, unde "ochiul aparatului" transformă o banală suprafaţă industrial-metalică într-un peisaj fascinant, desprins parcă dintr-un univers extraterestru. O viziune originală, cel puţin în rândul imaginilor pe care le-am primit. Am apreciat şi celelalte fotografii de la Octavian, dar aceasta ne-a impresionat cel mai mult.



Gabriela Chiorcea - tabletă Wacom Intuos 3
gabrielamihail@yahoo.com

Am primit 3 imagini cu un stil destul de asemănător, dintre care am ales-o pe cea cu tigri, pentru că pisici şi căţei am tot premiat. Se întâmplă ceva bizar cu fundul tigrişorului din dreapta, dar în rest autoarea ne demonstrează că stăpâneşte destul de bine arta desenului. Singura imagine care ar mai fi putut concura pentru premiu la secţiunea 2D am primit-o de la Atilla Toth, dar din păcate legătura cu subiectul concursului era prea vagă pentru a fi luată în considerare. Pe criterii pur tehnice însă, ar fi câştigat cu siguranţă.



Saga ajunge la final

Efectele speciale din episodul final al seriei Star Wars, Revenge of the Sith





SUNT FOARTE MULTE DE SPUS despre Star Wars în general, Star Wars: Revenge of the Sith în particular, George Lucas, LucasFilm, LucasArts, Industrial Light&Magic și toate celelalte nume asociate cu omniprezentul, inevitabilul univers al cavalerilor Jedi, atât de multe încât la un moment dat este imposibil să îți dai seama ce este relevant și ce nu.

Cu opiniile este și mai complicat. Pentru fiecare om care crede că George Lucas nu ar trebui să scrie scenarii nici pentru piesele copiilor de grădiniță există unul care spune că același om este cel mai bun mânuitor al limbii engleze de la Shakespeare încoace, pentru fiecare critic care declară că actorii joacă atât de prost încât ar fi putut fi cu ușurință înlocuiți de jucăriile care-i reprezintă (și care, ca orice lucru legat de Star Wars, se vând ca pâinea caldă) există un altul care scaldă întreaga distribuție în atribute de genul "genial", "perfect", "magnific". Și pentru fiecare om care consideră că Lucas are o strategie bine pusă la punct de a stoarce o cantitate infinită de bani din o singură poveste (știați că tocmai a fost anunțat un serial de televiziune Star Wars?) există unul care crede că Lucas are deja mai mulți bani decât are nevoie și tot ce face acum face doar din dorința de a-și ferici fanii. Și, bineînțeles, mai există cei care s-au dus la cinematograf, au văzut filmul, s-au întors acasă, au gătit o supă de pui și au uitat complet toată povestea. Nu dăm nume.

Este poate mai bine să nu declarăm de ce parte a baricadei ne aflăm, de altfel, ca și restul lumii, redacția este împărțită în această privință, dar merită să ne aplecăm puțin asupra efectelor speciale din cel mai nou film Star Wars, efecte speciale care, cel puțin ca realizare tehnică, nu au dezamăgit pe nimeni. Deși... George Murch, unul dintre colaboratorii mai vechi ai lui Geroge Lucas, s-a declarat oarecum neimpresionat, declarând că ceea ce ar fi considerat absolut remarcabil dacă ar ieși din mâinile unui adolescent de 14 ani nu poate fi considerat o realizare atât de șocantă venind din partea unui om care are la dispoziție resursele aproape nelimitate ale lui Lucas. După părerea lui, s-a ajuns la un punct în care se realizează lucruri doar pentru că se poate, nu pentru că sunt necesare, iar rezultatul este că spectatorul este copleșit și nu mai poate aprecia spectacolul. După cum spuneam, nimic nu a scăpat de controversă.

În orice caz, cifrele vorbesc de la sine. Chiar și comparat cu celelalte două episoade realizate mai recent, Revenge of the Sith are mai multe efecte speciale și mai multe detalii în părțile realizate cu efecte speciale. Dacă Phantom Menace avea 1980 de secvențe cu efecte speciale, iar Attack of the Clones 2000, cel mai nou episod, are 2151. În privința animațiilor, tot Revenge of the Sith stă cel mai bine, cu 90 de minute în total, față de 70 de minute în Attack of the Clones și 60 de minute în Phantom Menace. În tot filmul apar nu mai puțin de 185 de personaje animate și 50 de medii virtuale, de la orașe futuriste la un râu de lavă.

Foarte interesant este că tehnologia nu a fost folosită doar pentru a crea scene spectaculoase, ci și pentru a putea planifica mai bine filmările, toate scenele fiind mai întâi recreate într-o formă simplificată pe calculator (conceptul se numește "animatics") pentru a fi previzualizate. Astfel s-au putut alege cele mai bune unghiuri de filmare și s-au putut stabili în detaliu toate mișcările personajelor implicate. Tot în acest mod poate fi creată o versiune simplificată a unei secvențe animate în totalitate pe calculator, pentru a putea încerca totul și a stabili cum este mai bine să se desfășoare fără a fi nevoie să fie randată în întregime.

JAK Films, divizia LucasArts care s-a ocupat de partea de animatics, a colaborat foarte strâns cu AMD pentru a obține sisteme foarte performante, concepute special în acest scop, asta deși în general pentru aplicații multimedia sunt preferate sistemele Apple. Pe parcursul lucrului la episodul III s-a trecut la sisteme pe 64 biți (un astfel de workstation conține două procesoare AMD Opteron 248, 4GB de RAM PC2700, o placă grafică NVIDIA QuadroFX 3000 și două harddisk-uri SATA), care ofereau mai multă putere, dar au și creat anumite complicații. Dat fiind că producătorii de software nu s-au înghesuit să







lanseze versiuni pe 64 biți ale programelor lor, din cauză că încă nu sunt foarte multe astfel de sisteme disponibile, a fost nevoie ca aplicațiile folosite să fie modificate, pentru a beneficia de puterea reală a noilor procesoare.

Câștigul de performanță a avut un impact foarte mare asupra secvențelor cu efecte speciale. Dacă în timpul realizării episoadelor I și II George Lucas viziona o scenă, cerea anumite modificări și apoi revenea după o săptămână să vadă cum se prezintă noua variantă, de data aceasta totul s-a putut face în timp real, chiar în fața lui. Asta nu a adus doar un câștig mare de timp, dar a și oferit posibilitatea de a lucra mai mult la fiecare scenă, pentru a o face cât mai bună posibil.

Să nu credeți însă că efectele speciale din film au constat numai în animații realizate pe calculator. Dimpotrivă, s-au folosit toate tehnicile imaginabile, de multe ori toate pentru o singură scenă. Pentru decorul de pe planeta vulcanică Mustafar, de exemplu, au fost create trei decoruri miniaturale (în care lava era înlocuită de o substanță folosită în industria alimentară) și unul virtual, ba chiar au fost folosite și imagini reale cu o erupție a vulcanului Etna. Fumul nu a fost prezent de la început, ci a fost adăugat la final. Roger Guyett, cel care s-a ocupat de această zonă, și-a asumat un risc modelând lava ca fiind foarte fluidă, nu densă și lentă, așa cum apare în majoritatea filmelor (în realitate există ambele tipuri de lavă), dar George Lucas a fost foarte încântat de rezultat.

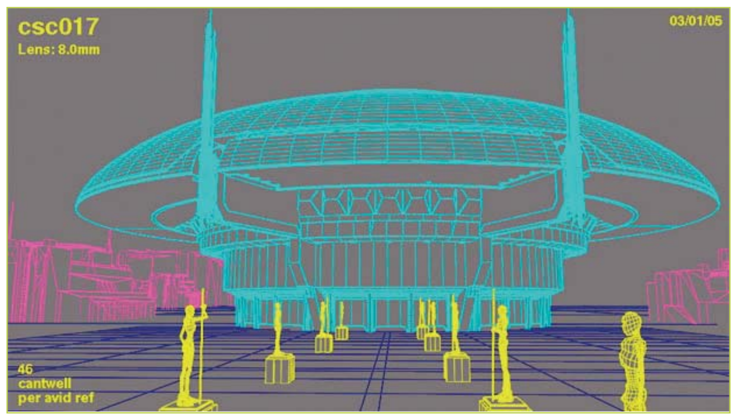
Multă muncă s-a depus și la realizarea personajelor virtuale. Dacă în Lords of the Rings s-a făcut multă vâlvă doar pentru un personaj important creat pe calculator, în Revenge of the Sith au existat două personaje importante – Yoda și generalul Grievous -, alături de o mulțime de figuranți virtuali și o creatură care nu a apărut pentru mult timp, dar a reprezentat o provocare serioasă – Boga, animalul călărit de Obi-Wan pe planeta Utapau. În cazul lui Yoda nu s-a pus problema ca munca să fie reluată de la zero, dar s-a muncit mult la detalii pentru a se putea "filma" cadre mai apropiate cu acesta. Roba lui a fost prelucrată pentru a arăta mai uzată (de altfel același lucru s-a întâmplat și cu clonele, care acum au armuri mai murdare și mai uzate), au fost adăugate diverse efecte de iluminare pe pielea lui, pentru a arăta mai natural.

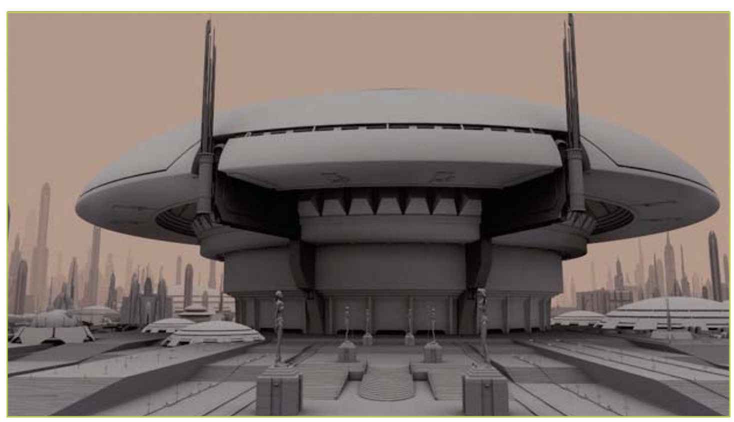
Maleficul general Grievous însă a reprezentat o noutate, iar munca la el nu a fost deloc ușoară, dat fiind că este vorba despre un android cu nu mai puțin de 200 de articulații. Boga, deși nu atât de complex, a adus și el provocările sale specifice, pentru că este dotat cu pene care au fost simulate separat. Este chiar păcat că unele dintre personajele interpretate de actori (dintre care Darth Vader în ipostaza sa finală, îmbrăcat cu un costum care pare să aibă un automat de distribuit cafea pe piept, iese în evidență) nu se ridică la înălțimea celor create pe calculator.

Rezultatul final al acestor eforturi uriașe în domeniul efectelor speciale este cu siguranță impresionant. Filmul plimbă spectatorii printr-o mulțime de medii care de care mai spectaculoase și conține cel puțin câteva momente memorabile (bătălia spațială de la început, confruntarea dintre Anakin și Obi-Wan, dar și cea dintre Yoda și Palpatine), deși, trecând pe o notă personală, am observat că uneori George Lucas a dorit mai mult să ne impresioneze vizual decât să construiască o lume cu reguli cât de cât logice. Printre altele, bătălia spațială nu pare să se desfășoare conform nici unei strategii, constând dintr-o mulțime de nave care trag unele în altele și zboară în toate direcțiile, bătălia de pe Kashyyyk este construită ca și cum una dintre armate ar asalta o zonă întărită, dar apărătorii îi așteaptă pur și simplu pe invadatori pe plajă, cu armele în mână și nici o defensivă statică amplasată pe undeva, iar căldura emisă de lava ce apare în momentul culminant al filmului se oprește la un centimetru de suprafața sa.

În cele din urmă nu este vorba decât despre un basm modernizat și poate că în ceea ce încearcă să facă filmul reușește întru totul, dar merită să menționăm aceste aspecte pentru a demonstra măcar că evoluția efectelor speciale nu se oprește aici, ci mai are multe alte lucruri de adus.

Bogdan Bridinel







"Piaţa de terminale mobile din România se poate considera deja o piaţă matură"

În dialog cu Motorola despre cel mai sexy terminal mobil din lume şi multe altele



Gabriel Maranca
Sales Manager
Motorola România

XPC: Cum arată piaţa românească de telefoane mobile din perspectiva Motorola? Este reflectată poziţia mărcii pe plan mondial în poziţia ei pe piaţa din România? Există o strategie specifică pentru ţara noastră?
G.M.: În general vorbind, piaţa românească a terminalelor mobile s-a caracterizat prin predilecţia către terminale low end, preţul fiind factorul hotărâtor în decizia de achiziţie. De asemenea, importante în decizia de cumpărare au fost designul şi timpul în convorbire/ aşteptare. Funcţii precum ecran color, sunete midi/mp3, cameră integrată capătă din ce în ce mai multă importanţă, asta şi în condiţiile în care producătorii scot pe piaţă terminale cu aceste funcţii şi cu un preţ din ce în ce mai scăzut. Clientul din România este un client cel puţin la fel de sofisticat ca şi clienţii din alte pieţe. De aceea, punctul nostru de vedere este că în decizia de cumpărare, pe lângă preţul produsului şi al serviciului de telefonie mobilă, un rol important mai joacă designul, funcţiile şi notorietatea mărcii.

XPC: Ce model de telefon mobil Motorola a avut cel mai mare succes în România şi care au fost principalele calităţi ale acestuia?
G.M.: Motorola RAZR V3. Motorola este cunoscută pentru pionierat în domeniul designului, dar nu numai. Acest telefon arată la fel de bine cum funcţionează. Patru benzi de frecvenţă, player mp3, tehnologie Bluetooth, memorie internă de 5MB, cameră foto şi video playback MPEG-4, toate acestea fac din RAZR cel mai dorit telefon şi în România.

XPC: Ce ne puteţi spune despre iniţiativa "Cursa pentru reciclare"? Ce o face necesară? Este posibil ca un eveniment similar să fie organizat şi la noi în ţară?
G.M.: La începutul lunii martie, Motorola a lansat "Cursa pentru reciclare", un program fără precedent de strângere de fonduri iniţiat vreodată de un producător de vârf de telefonie mobilă. Peste 100.000 de şcoli generale din întreaga Americă s-au înscris în această cursă pentru reciclarea unui milion de telefoane mobile. "Cursa pentru reciclare" are ca obiectiv principal sprijinirea şcolilor în strângerea unor fonduri suplimentare pentru derularea activităţilor şcolare şi extracuriculare. Orice şcoală generală acreditată din Statele Unite poate intra în cursă pentru a câştiga bani. Condiţia este să reuşească să colecteze cât mai multe telefoane mobile pe care oamenii nu le mai folosesc sau de care se pot dispensa. Motorola acceptă telefoane mobile de orice marcă, cu singura condiţie ca acestea să fie intacte. Investigăm posibilitatea de a realiza acest proiect şi pe plan local. Sperăm să putem oferi mai multe detalii în toamna anului 2005.

XPC: De curând a fost înfiinţat un call center pentru utilizatorii de telefoane mobile Motorola din România. Care este importanţa lui şi cât de des este folosit el în acest moment?
G.M.: Un serviciu în plus pentru clienţii noştri reprezintă valoare adăugată produselor noastre şi, în mod evident, are o importanţă foarte mare. În acest moment, consumatorii beneficiază de consultanţă privind orice tip de terminal mobil aflat pe piaţa românească; de asemenea, orice întrebări privind accesoriile pentru telefoanele Motorola, dar şi modalităţile de conectare a terminalelor la PC vor primi răspunsuri profesioniste cu ajutorul colegilor noştri de la Call Center. Întrebări privind setările din meniu, dar şi câteva mici probleme tehnice pot fi rezolvate contactând telefonic, prin fax sau e-mail, centrul nostru de relaţii cu publicul. De la lansare şi pe măsură ce existenţa acestui call center devine cunoscută, numărul de apeluri creşte şi ne bucurăm să putem răspunde prompt cererilor clienţilor noştri.

XPC: Există o tendinţă la nivel mondial de migrare de la terminalele entry level spre cele din segmentele superioare, lucru demonstrat de altfel şi de succesul foarte mare de care s-a bucurat Motorola RAZR V3. Se observă această tendinţă şi în România?
G.M.: Piaţa de terminale mobile din România se poate considera deja o piaţă matură; consumatorii beneficiază de oferte de terminale cu funcţii din ce în ce mai sofisticate, împreună cu servicii avansate de transfer de date şi entertainment, şi este normal ca pretenţiile lor să crească. Acum, în România terminalul este folosit mai mult decât ca dispozitiv de comunicaţii voce; el reprezintă un instrument indispensabil oamenilor de afaceri pentru comunicaţii de date wireless, dar şi un provider de entertainment. Toate acestea prin funcţiile Bluetooth, camera foto, browserele wap/html, serviciile MMS, GPRS, EDGE şi, mai nou, prin 3G.

XPC: Tehnologia 3G a pătruns acum şi la noi. Cum vedeţi viitorul ei, în general, dar mai ales în România? Ce telefoane 3G oferă Motorola în acest moment?
G.M.: Noutăţile privind echipamentele de comunicaţii wireless anunţate pe parcursul primului trimestru sunt:
- 16 noi dispozitive wireless, care fac posibile experienţe ARPU relevante, de exemplu UMTS-3G, Push-to-Talk over Cellular (PoC), multimedia şi muzică mobilă;
- parteneriate cu Burton şi Oakley pentru dotarea cu tehnologie Bluetooth a echipamentelor şi accesoriilor;
- un parteneriat cu Skype pentru "VoIP nelimitat";
- la Congresul Internaţional 3GSM de la Cannes, Franţa, Motorola a demonstrat modul de transpunere în realitate a conceptului Seamless Mobility – Mobilitate fără limite în comunicare – prin numeroasele lansări de produse, urmate de contracte noi, cum ar fi cel încheiat cu Asociaţia GSM. Compania a fost selectată dintr-un grup de 18 producători de telefoane mobile pentru a oferi un nou design terminalelor cu preţ special de maximum 40$/bucată. Şi pregătim numeroase alte surprize.

Primul telefon 3G lansat de Motorola pe piaţa noastră este V975, cel mai accesibil terminal 3G din România la ora actuală. V975 este un telefon mobil plin de stil, care asigură cele mai avansate capabilităţi multimedia ale standardului 3G, la un preţ foarte accesibil. Noul telefon cu clapetă Motorola V975 oferă video streaming rapid şi uşor, captură video şi foto şi descărcări. Ecranul său color de mari dimensiuni, vizibil atât intern, cât şi extern, este ideal pentru vizionarea celor mai recente videoclipuri muzicale sau pentru participarea la cele mai noi jocuri.

XPC: Un alt curent care capătă amploare este acela al telefoanelor mobile cu capabilităţi sporite în domeniul audio. Credeţi că mobilele vor sfârşi prin a elimina playerele mp3? Care sunt produsele Motorola ce se încadrează în această tendinţă?

G.M.: În acest moment, putem vedea pe piață telefoane-player mp3 chiar mai ieftine decât un simplu player mp3. Toate terminalele Motorola în prezent au capacitatea de a reda muzică în format MP3; în 2004 a fost lansat modelul E398 care, pe lângă speakerele 3D stereo, are capacitatea de a-și extinde memoria disponibilă la 256MB prin cardul TransFlashTM. Un alt exemplu este modelul 3G – V975. Tendința este ca absolut toate modelele să aibă această facilitate.

XPC: Unii specialiști consideră că vânzările de telefoane mobile se află pe o pantă descendentă, cel puțin parțial din cauză că majoritatea utilizatorilor și-au achiziționat deja terminale cu ecran color, care au susținut vânzările pentru o anumită perioadă. Sunteți de acord? Ce alte noutăți credeți că vor determina utilizatorii să își schimbe mobilele în viitorul apropiat?

G.M.: După cum spuneam anterior, consumatorul român este deja unul educat. Producătorii (Motorola) au anticipat acest fapt și au lansat modele cu funcții din ce în ce mai avansate, cu prețuri cât mai avantajoase. În plus, rata de variație a vânzărilor este dependentă de numărul de conectări, care înregistrează o ușoară tendință de scădere pe măsură ce piața se saturează.

XPC: Recent, în cadrul evenimentului Mobile News Awards au fost premiate două terminale Motorola: RAZR V3 și A1000. Spuneți-ne mai multe despre acestea. Cum apreciați în acest moment câștigurile aduse de terminalele ieftine, comparativ cu cele de vârf? Aduc acestea din urmă profituri semnificative sau importanța lor este legată mai mult de imaginea companiei?

G.M.: Așa este, cea mai prestigioasă competiție a industriei, evenimentul Mobile News Awards 2005, a prilejuit înregistrarea unui dublu succes pentru Motorola, care a câștigat premiul "Cel mai inovator produs" pentru terminalul RAZR V3 și premiul "Cea mai avansată tehnologie" pentru modelul Motorola A1000. RAZR V3, atât de modern și atât de plin de stil, a fost descris de juriu ca fiind "pe scurt, cel mai sexy mobil din lume!". Iar Motorola A1000 a fost declarat câștigătorul categoriei "Cea mai avansată tehnologie" pentru deosebita sa funcționalitate 3G. Juriul a fost de părere că Motorola A1000 este "cel mai bun telefon 3G de pe piață, cu un design deosebit. Un telefon mic, practic, ce utilizează toate avantajele tehnologiei 3G". Această dublă recunoaștere întărește poziția Motorola ca pionier al tehnologiei 3G și, prin tradiție, un mare inovator în ceea ce privește designul telefoanelor mobile.

ULTIMA ORĂ

MAI APROAPE DE CONSUMATORI

Siemens Call Center



Pe data de 7 iunie, Siemens Communications, împreună cu partenerul său EasyCall, a inaugurat oficial Call Center Siemens din România. La numărul 021-209.00.66 au apelat deja, în cele două luni de la începerea activității, peste 1300 de solicitanți, cele mai multe apeluri vizând solicitarea de informații privind specificațiile tehnice și meniurile telefoanelor Siemens, precum și despre localizarea celui mai apropiat magazin autorizat pentru accesorii originale Siemens. Totodată, Siemens pune la dispoziția clienților săi și adresa de e-mail siemens.support@easycall.ro, pentru cei care preferă această cale de comunicare. "Am decis să deschidem Siemens Call Center datorită creșterii numărului utilizatorilor de servicii de telefonie mobilă din România, număr care, potrivit unui studiu IDC, va atinge în 2009 cifra de 18 milioane de persoane, cu 8 milioane de abonați mai mult decât în anul 2004. Suntem convinși că prin intermediul acestui proiect vom fi mai aproape de consumatorii noștri și de eventualele solicitări pe care aceștia le-ar putea avea" – a declarat Dorian Radu, director de vânzări Mobile Devices Siemens Communications România. EasyCall Communications SRL este o companie cu experiență în serviciile de call center din domeniul telecomunicațiilor, electronicii, farmaceutic și cel al instituțiilor publice, dispunând și de capacități și competențe multilingvistice.

CONNEX LANSEAZĂ PLAY

Portal mobil 3G

La scurt timp de la introducerea apelurilor video și a cardului de date Connex Mobile Connect, Connex lansează "Play", primul portal mobil 3G din România. Acesta este al doilea pas important în strategia privind serviciile 3G oferite de Connex. "Conținutul local și internațional spectaculos, serviciile ușor de folosit și viteza mare reprezintă principalele beneficii care oferă clienților noștri o valoare și mai mare a serviciilor" – afirma Ted Lattimore, președinte și COO Connex, la conferința de presă prilejuită de lansarea portalului Play. Accesibil atât pentru clienții 3G, cât și pentru cei GSM, Play oferă o gamă largă de servicii și aplicații, de la televiziunea mobilă la jocuri, videoclipuri, divertisment, sport, știri și mesaje. Conținutul internațional al portalului este furnizat de compania Arvato și constă într-o varietate de tonuri de apel, videoclipuri și imagini cu celebrități. De asemenea, peste 500 jocuri Java – printre care se numără Blade, Robots, Tycoon sau Prince of Persia – sunt acum la dispoziția utilizatorilor Connex, grație acordurilor încheiate cu companii recunoscute pe plan internațional. La acestea se adaugă oferta extinsă de conținut autohton, care include videoclipuri, momente vesele, sport și știri. Clienții Connex 3G vor fi favorizați de viteza de descărcare de până la 384Kbps, de zece ori mai mare decât cea oferită de GPRS și de patru ori mai mare comparativ cu EDGE.



jocuri



Bogdan Bridinel

Viitorul publicităţii, în jocuri?

"Product placement" - o metodă foarte eficientă de a ne face să plătim pentru a vedea reclame.

N-am cum să încep articolul altfel decât observând aparenta contradicţie: da, şi pe XtremPC daţi bani şi asta nu ne împiedică să includem destule reclame în paginile revistei. Există cititori care cred că, dacă am avea mai puţine pagini de reclame, am putea oferi mai mult conţinut, fără să înţeleagă că cel mai probabil rezultat al unei astfel de situaţii ar fi scăderea numărului total de pagini al revistei. Ceea ce n-are nici o legătură cu subiectul acestui text, dar cred că este mai bine să dau toate lămuririle necesare acum decât în numărul viitor ca rezultat al unui val de scrisori care să mă acuze de ipocrizie. Aşa că, înainte de a trece la ceea ce voiam cu adevărat să vă spun, o să mai precizez că, din punctul meu de vedere, există câteva diferenţe majore între reclamele din revistă şi cele care mă supără pe mine în jocuri. Reclamele noastre nu sunt inserate în conţinut, ci separate, nu distrag în mod brutal atenţia de la ceea ce căutaţi în revistă şi au pe deasupra o contribuţie semnificativă la reducerea preţului.

Reclamele din jocuri ar putea şi ele să facă toate aceste lucruri, dar în mare parte nu reuşesc sau nu încearcă, de dragul unui impact sporit. De exemplu, nu m-ar fi deranjat în Need for Speed Underground 2 existenţa restaurantelor Burger King, nici faptul că unul dintre personaje îmi explică unde se găseşte un nou magazin de piese auto, menţionând că este lângă un astfel de restaurant, dar m-a deranjat cumplit că numele a fost însoţit de obişnuita identificare a unei mărci înregistrate ("este lângă Burger King (TM)"). Ar fi fost decent din partea lor să elimine măcar acest amănunt, mai ales că nu era necesar în nici un fel.

Sigur, Need for Speed Underground este un exemplu extrem şi a fost criticat universal pentru modul în care a tratat ideea de product placement (cel mai supărător lucru fiind prezenţa permanentă a logo-ului producătorului de mobile Cingular). Dar chiar şi fără a-l lua în considerare, nu pot să nu observ că reclamele îşi fac din ce în ce mai des apariţia în jocuri şi că deja ideea de a avea doar produse potrivite în contextul jocului este considerată depăşită. Una este să ai maşini din viaţa reală într-un joc de curse, ceea ce sporeşte realismul şi îmbogăţeşte jocul, alta este să prezinţi un agent secret mestecând o anumită gumă de mestecat, cu pachetul aşezat în prim-plan pentru câteva secunde bune, aşa cum se întâmplă în Splinter Cell: Chaos Theory.

Nici măcar nu încerc să spun că ar trebui să se renunţe cu totul la idee. Nu există nici o şansă, în condiţiile în care publicul-ţintă al majorităţii reclamelor - tinerii - se uită din ce în ce mai puţin la televizor, preferând jocurile, şi în condiţiile în care specialiştii consideră că un om care se joacă este mult mai receptiv la ceea ce i se arată decât unul care urmăreşte un program TV. Dar nu mi se pare nerezonabil să cer ca reclamele să nu strice jocul. Iar un moment publicitar cu o gumă de mestecat în mijlocul unei poveşti de spionaj cu siguranţă că nu ajută cu nimic la senzaţia de imersiune şi nu face decât să lase în urmă un gust amar.

Ca să nu mai spun că, dacă tot îşi sporesc veniturile în acest mod, publisherii ar putea să ia în considerare o reducere a preţurilor, cel puţin în cazul titlurilor puternic subvenţionate de băuturi energizante, telefoane mobile, maşini de teren sau mai ştiu eu ce. Dar caracterul standardizat al preţurilor jocurilor, în ciuda diferenţelor foarte mari dintre ele, este o problemă mai complicată care merită explorată mai mult cu altă ocazie.



ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Un nou capitol din povestea Diviziei 101 Aeropurtate

Ubisoft şi Gearbox nu s-au culcat pe laurii obţinuţi de Brothers in Arms: Road to Hill 30 şi vin cu un nou episod din povestea adevărată a Diviziei 101, cu toate elementele de rigoare pentru o continuare care se respectă: campanie single player, misiuni multiplayer, mod cooperativ, arme şi vehicule. Toate noi. Pe rând, noua campanie single player îl va avea ca protagonist pe sergentul Joe "Red" Hartsock, a cărui misiune va fi să-şi ducă echipa dincolo de Carentan pentru a înfrânge ultimele bastioane inamice ce stau în calea eliberării Normandiei. Pentru acest nobil scop, veţi putea juca şi cooperativ, în misiuni recreate după documente autentice (atâta autenticitate o să ne iasă pe ochi într-o zi!).

Ajungând şi la metode de omor, printre adăugirile notabile se numără mitraliera M3, iar dintre vehicule se remarcă M10 "Wolverine" Tank Destroyer. Plus un mod Skirmish (cu misiuni în care dificultatea va creşte treptat), un nou Software Development Kit pentru pasionaţii de conţinut personalizat şi promisiunea unui AI de următoare generaţie, care chiar să merite numele de "inteligenţă". Cum Brothers in Arms: Earned in Blood va apărea cel mai probabil abia spre sfârşitul acestui an, o să mai dureze ceva până ce al doilea război mondial se va dezlănţui din nou pe computerele voastre.



JOCURILE VOR AVEA VOCI ÎN CONTINUARE

Actorii nu mai fac grevă



Acum două luni, actorii care au colaborat cu producătorii de jocuri pentru a oferi voci personajelor virtuale ameninţau cu greva pentru a primi o cotă parte din profiturile obţinute de producţia interactivă. Acum însă The Screen Actors Guild şi American Federation of Television and Radio Artists, cele două uniuni sindicale ale actorilor, au ajuns la o înţelegere cu publisherii şi au renunţat să mai numere voturile pro şi contra începerii grevei. Noul contract este realizat pe trei ani şi jumătate şi include o creştere de 36% a sumei minime plătite actorilor, din care o mărire de 25% va fi aplicată imediat. Nici un cuvânt despre cererea iniţială ca actorii să fie plătiţi cu o cotă parte în funcţie de profitul jocului, ceea ce reprezintă o victorie destul de importantă pentru industria divertismentului interactiv.

ARMY RANGER: MOGADISHU

Război în Somalia

Am avut parte de al doilea război mondial, de cel din Vietnam şi de o grămadă de alte lupte şi bătălii, să ne ajungă conflictele pe 1000 de ani de acum încolo. Dar oricum istoria planetară pare inepuizabilă în resurse războinice, astfel că Jarhead Games lucrează de zor la Army Ranger: Mogadishu. Evident, un FPS şi, poate mai puţin evident dacă geopolitica nu este punctul vostru forte, bazat pe acţiunile întreprinse de Statele Unite în Somalia în 1993. Mai exact, o acţiune a Naţiunilor Unite din cadrul căreia cunoscută este doborârea a doua elicoptere Black Hawk de către rebelii somalezi (da, aceleaşi din cartea şi filmul Black Hawk Down). Astfel că în Army Ranger: Mogadishu jucătorul va fi comandantul unei echipe de operaţiuni speciale şi va avea de îndeplinit tot felul de misiuni care mai de care mai deosebite, incluzând protecţia transporturilor sau a unor clădiri importante, arestarea de oficiali sau salvarea de ostatici.

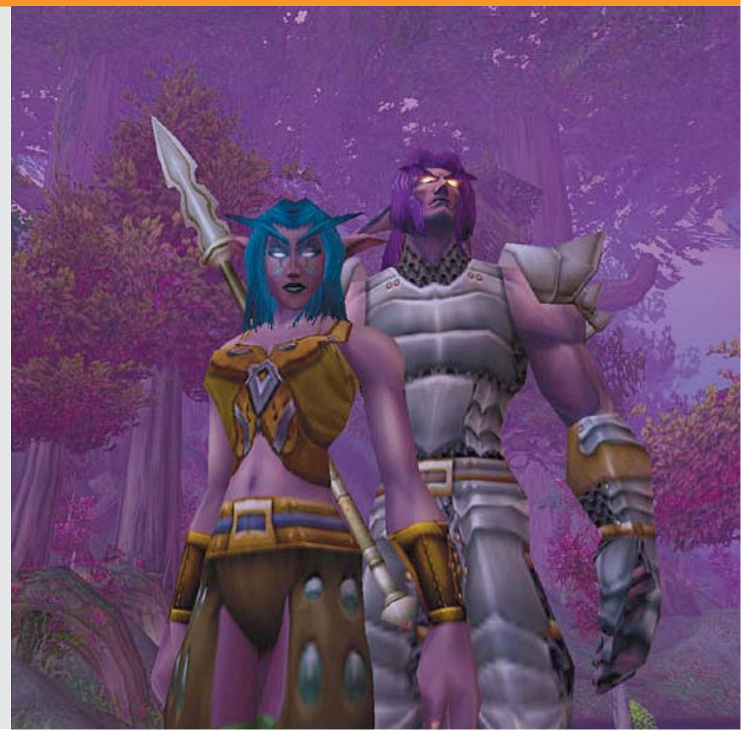


WORLD OF WARCRAFT BATTLEGROUNDS

Câmpuri de luptă speciale pentru Player vs Player

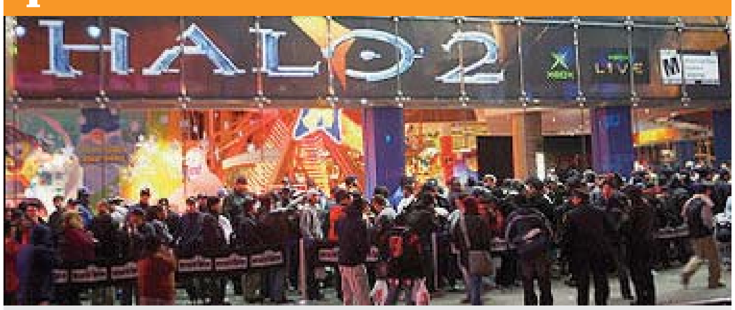
Parcă pentru a sărbători depășirea pragului de două milioane de utilizatori, Blizzard a inclus în MMORPG-ul World of Warcraft mult așteptatele Battlegrounds, instanțele specializate pentru modul player versus player. O dată cu aceste instanțe a fost introdus și sistemul de puncte de onoare, promis chiar de la lansarea jocului. Pentru început, au fost create doar două zone pentru PvP, cu scopuri și stiluri de joc diferite: Alterac Valley și Warsong Gulch. Prima este o instanță masivă, unde se pot înfrunta echipe de maximum 40 de jucători pentru controlul unei proprietăți de importanță strategică. Aceste lupte pot dura până la opt ore, iar instanța este dedicată special jucătorilor experimentați, de preferință de la nivelul 50 în sus. Cât despre Warsong Gulch, aceasta este o instanță mult mai mică pentru cei care fie nu au prea mult timp de pierdut cu bătăliile, fie sunt de nivel mai mic și în mod cert nu ar face față în cealaltă zonă. Modul de joc este un capture the flag cu maximum 10 jucători în fiecare echipă, fiind necesare trei capturi pentru a câștiga. Tot felul de obiecte sunt puse la dispoziția jucătorilor care reușesc să-și maximizeze reputația și există chiar și un boss în interiorul instanței Alterac.

Deocamdată, Blizzard mai are de pus la punct detalii legate de sistemul de onoare și de balansul claselor de jucători, dar ideile de viitor pentru instanțele PvP includ, printre altele, utilizarea de mașinării de asediu și luptele între grupuri fie foarte mici (mai puțin de 10 jucători), fie mai mari de actualul număr maxim de 40 de coechipieri.



HALO - PE MARILE ECRANE

Microsoft - aproape de încheierea contractului pentru film



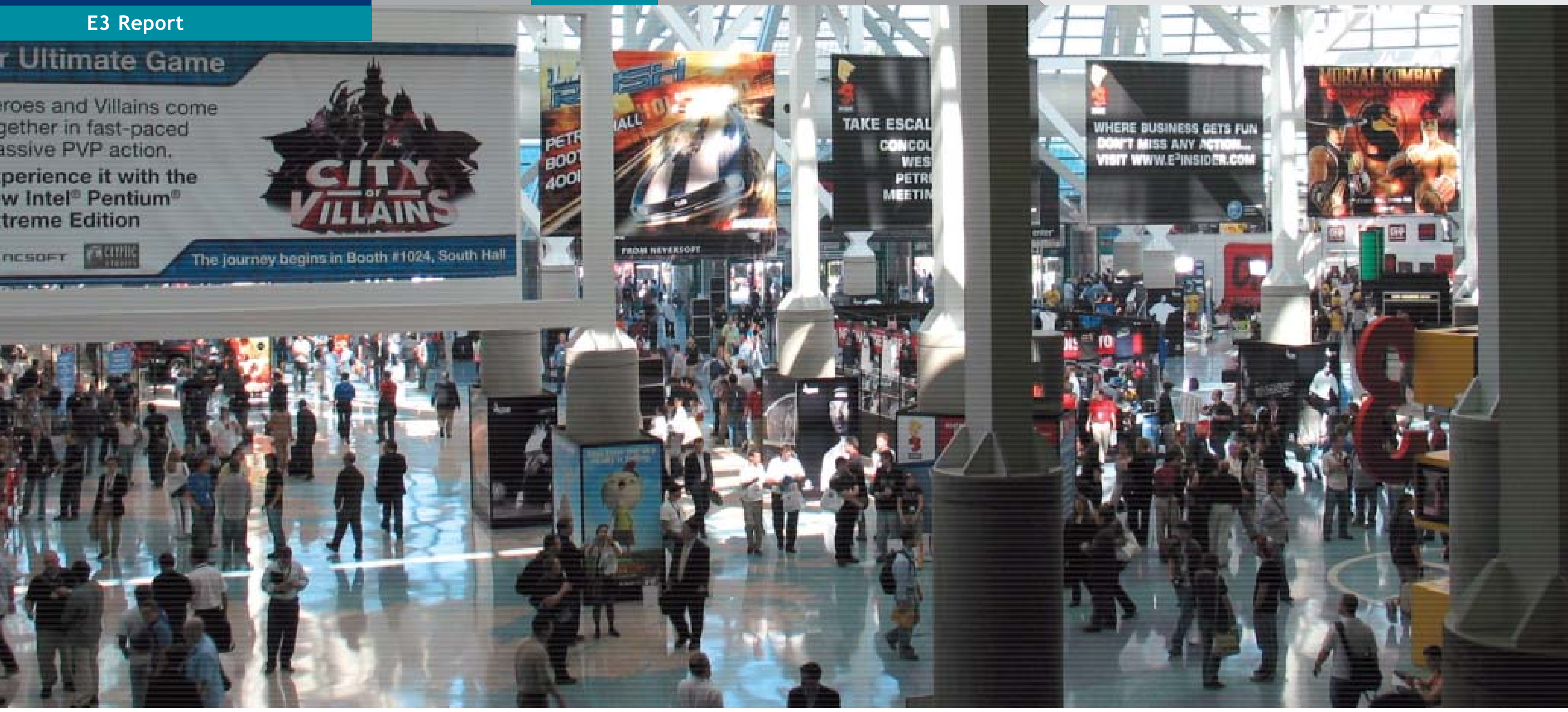
După numeroase zvonuri și apoi angajarea lui Alex Garland (28 Days Later) pentru un milion de dolari ca să scrie scenariul, iată că Microsoft și-a făcut cunoscute condițiile pentru realizarea filmului inspirat din succesele de Xbox Halo și Halo 2. Pentru a sublinia importanța acordată proiectului, scenariul a fost livrat studiourilor interesate de către curieri îmbrăcați în costumul personajului principal din joc, Master Chief. Condițiile puse studioului care va avea curajul să cumpere drepturile pentru film sunt drastice: 10 milioane de dolari licența, plus 15% din profiturile de box office. În cursă se pare că au rămas astfel doar Universal Pictures și Twentieth Century Fox, care fac echipă și se pare că au reușit să schimbe condițiile, oferind o plată de început de cinci milioane de dolari și 10% din profitul inițial. Nici una dintre părți nu a avut comentarii de făcut, astfel că "detaliile" financiare finale s-ar putea schimba. Oricum, Microsoft pare hotărât să facă și din filmul Halo un succes similar celor două jocuri, care au vândut circa 13 milioane de copii în lumea întreagă.

ECRANIZARE PENTRU SERIA HITMAN

Vin Diesel este agentul 47

După producții ca xXx, Pitch Black și Chronicles of Riddick, Vin Diesel va fi eroul principal al unei ecranizări ce privește seria Hitman, sub egida 20th Century Fox. Agentul 47 își va face intrarea și pe marile ecrane, urmărind o poveste inspirată din aventurile din cele trei jocuri care au vândut până acum circa 10 milioane de unități. Cât despre începerea filmărilor sau o perioadă aproximativă de apariție, încă nu s-au dat nici un fel de informații, sigur fiind doar faptul că Diesel va fi și producător executiv al peliculei. În plus, se pare că actorul este încrezător într-un succes al producției cinematografice, pentru că studioul său, Tigon, este interesat să lucreze cu IO Interactive și Eidos pentru ca Diesel să-și împrumute vocea pentru următorul joc din serie (adică următorul după Blood Money).





E3 REPORT
JOCURILE ÎN PRIM-PLAN

Dacă vreţi să aflaţi cele mai noi tendinţe din lumea jocurilor sau care vor fi cele mai aşteptate jocuri ale sezonului toamnă-iarnă, E3 este cel mai potrivit loc pentru a găsi aceste informaţii.

DACĂ TÂRGURILE ŞI EXPOZIŢIILE DE JOCURI AR FI comparate cu sărbătorile din calendar, Electronic Entertainment Expo ar fi Crăciunul. Chiar dacă are loc la începutul verii. Faţă de ECTS, GDC, IGF şi alte evenimente similare, E3 este mai mare şi mai spectaculos cu un ordin de magnitudine. Este un punct culminant, un moment de referinţă, o manifestare masivă care nu poate fi ignorată.

Pentru "oraşul îngerilor", Los Angeles, E3 este poate cel mai important eveniment din an. În săptămâna cu pricina hotelurile din oraş au un aflux impresionant de clienţi, iar centrul expoziţional Staples îşi deschide porţile pentru zecile de mii de vizitatori care se îndreaptă către el în fiecare dimineaţă ca furnicile către un muşuroi gigant. Comparat cu Romexpo, complexul în care se desfăşoară în fiecare an CERF, Centrul Staples este cam de patru-cinci ori mai mare, un oraşel în miniatură în ale cărui săli şi culoare fără sfârşit poţi să te rătăceşti iremediabil.

Producătorii de jocuri şi echipamente conexe vin aici an de an să se dea în stambă cu tot ce au mai bun, folosind pentru a ieşi în evidenţă boxe de sute de waţi, ecrane imense cu plasmă şi nelipsitele accesorii de sex feminin numite popular booth babes. Atraşi de acest spectacol ca moliile de lumina unui far, spectatorii se îngrămădesc în expoziţie cu ochii holbaţi şi gura căscată, o vâltoare umană cu curenţi nebănuiţi împotriva cărora este dificil (şi inutil) să lupţi.

Problema este că, asemenea unui far, E3 nu poate fi judecat obiectiv decât de la distanţă. De aproape este orbitor şi orice joc străluceşte în lumina lui iluzorie ca un diamant, chiar dacă este un amărât de ciob de sticlă. De aceea pot spune că de-abia acum, la două săptămâni după ce m-am întors din America, pot judeca la rece tot ce am văzut, liber (pe cât posibil) de impresiile momentane care îmi dansau ca nişte năluci în spatele pleoapelor ori de câte ori închideam ochii şi încercam să îmi aduc aminte tot ce am văzut interesant.

2005 - ANUL CONSOLELOR

Poate că vine ca o surpriză pentru unii dintre voi, dar jocurile de PC sunt în minoritate la E3. Numărul celor dedicate consolelor a crescut constant în ultimii cinci ani, în detrimentul segmentului PC, care a ajuns să însemne mai puţin de o treime din cele aproximativ 1000 de titluri prezentate anul acesta la E3. O treime incluzând jocurile multiplatform, care apar atât pe PC, cât şi pe console.

Dar chiar dacă în fiecare an consolele au depăşit ca număr de jocuri etalate PC-urile, anul acesta platforma noastră favorită a trecut complet în plan secundar, fiind surclasată fără drept de apel de anunţarea noii generaţii de console: Xbox 360, PlayStation 3 şi Nintendo Revolution. Asta pe lângă noile şi mai puţin noile plaforme mobile de jocuri: PlayStation Portable, Gizmondo, Nintendo DS şi Gameboy Advance Micro.

Xbox 360 îmi era deja destul de familiar. Zvonuri în privinţa designului şi specificaţiilor tehnice circulau de mult pe Internet şi oricum fusese prezentat preventiv pe MTV încă din 12 mai, cu aproape o săptămână înainte de E3. Această mişcare de marketing venea ca răspuns la provocarea Sony, care le forţase mâna celor de la Microsoft anunţând o conferinţă de presă pentru lansarea PS3 pentru 17 mai, prima zi de E3, când publicul nu are acces, expoziţia fiind deschisă doar pentru presă.



➲ **XBOX 360 va avea feţe schimbabile**



➲ **PlayStation 3 și ciudatul său controller**

Competiția dintre cele două companii este acerbă și momentan confruntarea se dă la nivelul trupelor de marketing și PR, de care ambele firme au din belșug. Există însă un zvon care mă face să pun la îndoială inteligența lor. Se zice că numele de Xbox 360 a fost ales pentru că focus grupurile au declarat că este mai bun decât PlayStation 3: aparent Xbox 2 ar fi perceput de publicul larg ca fiind mai prost decât PlayStation 3, dar 360 este mai bun decât 3, pentru că are 60 în plus. Să faci o consolă pentru cei care gândesc astfel nu poate fi altceva decât un blestem.

Ziarul oficial al E3, precum și cotidiane ca Los Angeles Times și USA Today, trântite vraf în fața ușii camerei de hotel dis-de-dimineață în ziua de 18 mai, prima zi oficială de E3, comentau inevitabil anunțurile de la conferințele de presă ale Sony, Microsoft și Nintendo. Chiar și cei care nu participaseră la conferințele de presă, dar care citiseră ziarul în timp ce luau micul dejun știau la ce să se aștepte de la noile console după ce treceau pragul expoziției. Ei bine, surpriză, nimic nu îi pregătea pentru cozile convolute din jurul respectivelor standuri, la care se stătea cel puțin o oră pentru șansa de a vedea un sfert de oră consola în acțiune. Sau, mai bine zis, o iluzie de consolă în acțiune. Microsoft avea doar două prototipuri funcționale, iar demo-urile rulau pe PowerPC-uri legate în paralel. Dar măcar erau cel mai aproape de realitate. Sony nu avea cum să prezinte altceva decât filme prerandate, pentru că procesorul Cell este încă în dezvoltare, ca și chip-ul grafic fabricat de Nvidia. Prezentarea lor era mai mult decât impresionantă, dar la fel a fost inițal și cea de la PlayStation 2. De-abia astăzi jocurile de PS2 au început să se apropie cât de cât de calitatea promisă inițial. Nintendo a avut cea mai dezamăgitoare prezentare, consola lor, supranumită Revolution, nefiind prezentă decât sub forma unei cutii de plastic cu un LED în ea (coada imensă de la standul lor nu era pentru a vedea consola, ci pentru a vedea noul joc din seria Zelda).

Nintendo au promis că ei se vor concentra ca și până acum pe inovație și că în momentul lansării Revolution jucătorii vor putea transfera de pe Internet și se vor putea juca pe ea orice joc apărut până acum pe vreo platformă Nintendo. Ceea ce, de ce să nu recunosc, sună bine. Dar, deși nu este imposibil, mi se pare greu de crezut că Nintendo va mai ieși din zona de nișă în care s-a stabilit. Nici nu știu dacă doresc să iasă, par să se simtă destul de bine acolo. Momentan însă, o consolă Gamecube a ajuns să coste mai puțin decât unele dintre jocurile pentru ea.

Nintedo este o companie care scoate bani exclusiv din console și din jocuri, pe când Sony și Microsoft sunt conglomerate-mamut care își permit să meargă în pierdere pe segmentul de console al afacerilor lor, dacă asta înseamnă un câștig pe termen lung. De aceea adevărata competiție se va da între între cei doi giganți.

Microsoft pare să beneficieze momentan de un avantaj, pentru că și-a propus să lanseze Xbox 360 anul acesta. PlayStation 3 va apărea de-abia în vara anului 2006, o jumătate de an mai târziu.



➲ **Gears of War ar putea apărea și pe PC.**

Microsoft nu are însă în momentul de față o linie impresionantă de jocuri pentru lansare. Gears of War, cel mai spectaculos joc din prezentarea Xbox 360, și chiar remarcabilul Need for Speed: Most Wanted, vor apărea de-abia în 2006.

Xbox 360 nu este compatibilă cu jocurile actuale de Xbox, pe când PlayStation 3 este backwards compatible, ceea ce înseamnă că în momentul în care va fi lansată consola va beneficia de o bază imensă de jocuri disponibile, chiar dacă jocurile dedicate nu vor fi remarcabile.

Singurul titlu jucabil pentru Xbox 360 în momentul de față este Perfect Dark Zero, care este mai mult decât mediocru. Pe lângă faptul că de-abia a trecut de alpha și încă nu a intrat în beta, nici nu folosește posibilitățile consolei. Dar probabil lucrurile se vor schimba până la lansare.

Nu vreau să părăsesc acest subiect fără a menționa câteva tendințe comune ale Xbox 360 și PS3: controllerele wireless și ideea de centru multimedia: jocuri, filme, muzică, conectivitate Internet. Într-un cuvânt, lifestyle electronic. De asemenea, publicul feminin este luat din ce în ce mai mult în considerare (nu degeaba în prezentarea MTV Xbox 360 este adus în studio într-o geantă de umăr de o tânără atractivă) și asta ar putea explica într-un fel designul unisex dubios al consolelor. Xbox 360 pare un proiect al școlii de design Apple, iar PlayStation 3 pare un concept modern de fax+robot telefonic. Dispărute sunt liniile agresive și cutiile colțuroase ale conceptelor anterioare. Spuneți "hello!" formelor zvelte, culorilor pastelate și rotunjimilor trendy, care trebuie să se potrivească în "living-room". Nu știu alții cum sunt, dar pe mine mă ia cu greață când mă gândesc că astfel de alegeri sunt dictate de o masă amorfă de consumatori a căror cultură este inoculată de MTV și Hollywood și care n-ar recunoaște un joc bun nici dacă i-ar mușca de fund.

Să trecem însă mai departe și să vedem ce avem pe frontul consolelor portabile. Voi începe cu PlayStation Portable, pentru că sunt fericitul posesor al unui exemplar, cumpărat din Statele Unite, unde prețurile electronicelor nu sunt atât de nesimțite ca în Uniunea Europeană sau ca în România, care este punctul culminant al nesimțirii din acest punct de vedere. Lansată anul trecut în Japonia și în martie în Statele Unite, PlayStation Portable a avut un succes fulminant, Sony fiind nevoită să mărească capacitatea de producție prin deschiderea unei noi fabrici în China, pentru că deja doritorii nu mai aveau de unde să achiziționeze consola, care se epuizase din magazine. Din nefericire, PSP se va lansa în Europa de-abia în august/septembrie și s-ar putea ca în România să ajungă niște indezirabile exemplare "Made in China".

Consola portabilă de la Sony se remarcă în primul rând prin ecranul foarte mare, care oferă o calitate remarcabilă a imaginii, dar și prin performanțele tehnice apropiate de cele ale unui PS2. Tendința iritantă a Sony de a folosi formate proprietare iese în evidență în cazul discurilor folosite pentru jocuri și filme (UMD – Universal Media Disc) sau a memoriei (Memory Stick Pro Duo – printre cele mai scumpe memorii flash de pe piață și inutilă pentru orice dispozitiv care nu este produs de Sony). Dar despre asta vom vorbi mai pe larg într-un articol dedicat, într-una din lunile următoare. Jocurile pentru PSP prezentate la E3 erau destul de numeroase și aș menționa câteva dintre cele care m-au impresionat în mod deosebit: Burnout: Legends pe partea de racing, Infected și Death Jr. pe partea de acțiune, Lemmings (da, Lemmings, adus în prezent de Team 17, cei care au creat seria Worms) pe partea de puzzle. Din păcate, nu am remarcat nici un RPG atractiv. Singurul RPG disponibil în momentul de față pe PSP este o clonă de Diablo numită Untold Legends: Brotherhood of the Blade, care pare totuși sub standard în comparație cu celelalte titluri interesante de lansare: Metal Gear Solid: Acid, Ridge Racers, Wipeout Pure, Lumines, sau Archer McLean's Mercury.



➲ **PlayStation Portable, în curând și în Europa**

Gizmondo este un concept bizar pe care nu îl văd a avea succes. Mergând pe drumul pierzaniei deschis de Nokia Ngage, Gizmondo include



➲ Gizmondo are şanse mici pe piaţa portabilelor.

capacităţi GSM, GPRS, Bluetooth şi chiar GPS pe lângă funcţionalitatea de consolă de jocuri. Sistemul de operare este Windows CE, iar chipset-ul video este un GeForce 3500 de la Nvidia, deci development-ul ar trebui să fie mult simplificat. Cu toate acestea, jocurile de lansare sunt mediocre, iar designul consolei lasă mult de dorit, astfel că primele mele impresii nu sunt favorabile. Cu toate acestea nu trebuie trecut cu vederea că Gizmondo suportă MP3, MP4, WMA şi WMV, deci este un dispozitiv multimedia la fel de capabil ca PSP. Ecranul de doar 320x240 este un minus, dar faptul că suportă carduri de memorie SD şi MMC contrabalansează situaţia.

Gameboy Advance Micro este un exemplu elocvent pentru tendinţa de miniaturizare a japonezilor, dar este în fond aceeaşi Mărie cu altă pălărie. Şi, sincer să fiu, uneori dimensiunile contează. Doar că în cazul Gameboy Advance Micro este prea mic, ieşind din sfera consolelor portabile şi apropiindu-se de zona telefoanelor mobile. Poate unii îl vor aprecia pentru asta, dar în mâinile mele părea o jucărie chinezească de plastic pentru copii şi îmi dădea senzaţia că după o oră de joc o să am deja cârcei la degete.



➲ Prey a fost readus la viaţă de 3D Realms.

JOCURI PC

Dar cred că v-am plictisit destul cu consolele, aşa că să trecem la principalul punct de atracţie, jocurile de PC.

Acţiune

Acest gen a fost cel mai bine reprezentat la E3, iar jocurile din această categorie au fost printre cele mai spectaculoase, astfel că n-aş putea începe altfel decât cu ele.

Una dintre cele mai plăcute surprize a fost revenirea în scenă a jocului Prey, un proiect care fusese anunţat cam acum zece ani, dar care intrase într-un con de umbră, fiind uitat de toată lumea. Dar 3D Realms, cei care deţineau licenţa, au şters-o de praf şi le-au pus-o în braţe celor de la Human Head Studios, care s-au achitat magistral de responsabilitate. Sau cel puţin aşa reiese din ce am văzut: grafica bazată pe engine-ul de DOOM 3 arată mult mai bine decât DOOM 3 însuşi, datorită unei palete coloristice mai variate şi unor concepte de locaţii şi inamici care au necesitat un pic de imaginaţie, tehnologia de portaluri care permit tranziţia instantanee între două zone complet diferite este folosită spectaculos şi creativ, iar faptul că jucătorul poate trece din lumea celor vii în lumea spiritelor şi înapoi ca în seria Legacy of Kain este un bonus binevenit.

Jocurile bazate pe tehnologia Unreal 3 au fost cele mai spectaculoase din punct de vedere grafic dintre toate titlurile prezentate la E3 anul acesta. Unul este destinat exclusiv consolei Xbox 360 - Gears of War -, altul (Huxley) este un MMOFPS şi vom vorbi despre el ceva mai încolo, astfel încât nu ne mai rămâne decât Unreal Tournament 2007 de privit în detaliu.

După ce am stat o oră la coadă alături de alţi curioşi, am avut plăcerea să admir câteva secvenţe de joc scriptate, dar care rulau în timp real. Astfel pot confirma că cei de la Epic au realizat o platformă de dezvoltare care cu greu va putea fi depăşită: Unreal Tournament 2007 demonstrează ce înseamnă cu adevărat un joc din "generaţia următoare" – grafică cu un nivel impresionant de detaliu, normal mapping dus la extrem, medii de joc destructibile. Într-un cuvânt, arăta mai bine decât Half-Life 2, dacă asta vă spune ceva.

Dincolo de aspectul grafic nu am aflat foarte multe despre joc, decât că vom avea mai multe vehicule la dispoziţie, că va exista un mod de joc numit Conquest, care se va desfăşura pe hărţi de trei ori mai mari decât cele din actualul mod Onslaught şi că AI-ul NPC-urilor va fi îmbunătăţit, având acum posibilitatea să accepte comenzi vocale de la jucători. Evident, chiar dacă se numeşte 2007, el va apărea cândva în 2006.

Quake IV nu a fost o atât de mare revelaţie pe cât mă aşteptam, diferenţa dintre el şi DOOM 3, pe engine-ul căruia este construit, nefiind suficient de mare încât să mă impresioneze. Măcar este mai luminos şi inamicii păreau capabili să facă ceva mai mult decât să se



➲ Quake IV, tot mai aproape de lansare



➲ Quake Wars, un Quake ceva mai tactic

teleporteze pe neaşteptate în spatele jucătorului, deci nu va fi o dezamăgire completă. Mai interesant mi s-a părut Enemy Territory: Quake Wars, prezentat alături de Quake IV. Enemy Territory tinde deja să devină o franciză, dar asta nu mă deranjează atâta timp cât titlurile din serie sunt de calitate. Iar Quake Wars, un joc dedicat multiplayer, pare efectiv să aibă mai mult potenţial decât Quake IV. Rămâne să vedem cum va arăta situaţia în momentul lansării.



➲ F.E.A.R. arată spectaculos, cel puţin.

Un joc la care accentul pe multiplayer mi s-a părut a fi pus greşit a fost F.E.A.R., produs de Monolith, o firmă care are mai multe shootere de succes în palmares (TRON 2.0, No One Lives Forever 1 şi 2). Un FPS cu elemente de survival horror, F.E.A.R. era demonstrat prin meciuri multiplayer, care deşi erau interesante (pentru aproximativ 10 minute), erau destul de banale, iar efectul de slow motion mi se pare ceva iritant atunci când joci cu oponenţi reali. Din fericire, am avut ocazia să joc şi un pic de single player şi am descoperit cu plăcere că Monolith ştie în continuare să facă jocuri cu atmosferă, presărate cu momente memorabile şi în care inamicii sunt competenţi fără să scoată în evidenţă faptul că sunt scriptaţi. Fiţi cu ochii pe el, pentru că vă asigur că modul single player cel puţin va merita pe deplin atenţia voastră!

Pentru cei care nu vor adâncime narativă şi inamici inteligenţi am veşti despre Serious Sam 2, care este mai mare, mai colorat, mai violent, mai spectaculos decât predecesorul său. Deşi nu m-a ţinut mai mult de 5 minute în faţa ecranelor pe care era prezentat, sunt sigur că îmi va plăcea la fel de mult să îl joc şi că va fi la fel de relaxant în comparaţie cu shooterele actuale. O ofertă complet diferită ar putea fi Sniper, un joc în care



Serious Sam 2 promite să își depășească predecesorul din toate punctele de vedere.

va trebui să jucați rolul unui lunetist infiltrat în rândurile armatei inamice în timpul celui de-al doilea război mondial. Și veți descoperi cu surprindere, poate, la fel ca și mine, că în spatele unei împușcături letale la distanțe impresionante se ascund o mulțime de parametri care trebuie luați în calcul: gravitația, vântul, pulsul, respirația, postura. Dar în momentul în care reușiți să nimeriți ținta, luând în considerare ca un expert toți acești factori, satisfacția este mult mai mare. Garantat.

Call of Duty 2 mi s-a părut de-a dreptul urât din punct de vedere vizual, mai ales după ce am jucat Brothers in Arms, și oricum m-am săturat până peste cap de shootere care se desfășoară într-unul din cele două războaie mondiale, fie ele piperate cu elemente de squad control sau nu. Și nu cred că sunt singurul.

De exemplu, Battlefield 2 a știut să schimbe direcția și a făcut un salt până în prezent, dotând jucătorii cu armament și vehicule moderne. Acțiunea de bază a fost îmbunătățită, grafica a primit un upgrade vizibil, iar fanii nu mai au mult de așteptat până să se poată angaja în conflicte online masive.



Battlefield 2 are deja un demo oficial.

În materie de third person shootere am remarcat cu interes The Matrix: Path of Neo, produs de cei de la Shiny, care au realizat și Enter the Matrix. De data aceasta puteți intra chiar în rolul lui Neo și, chiar dacă povestea vă este în mare parte cunoscută, s-ar putea să vă placă să o jucați din această perspectivă interactivă. Din ce am văzut, jocul părea mai bun decât Enter the Matrix: grafică îmbunătățită, secvențe de luptă spectaculoase și personaje care corespundeau celor din film.

Toate jocurile pe care le-am menționat până acum sunt fie continuări ale unor serii de succes, fie titluri bazate pe licențe de succes, astfel că a venit timpul să menționez și un shooter care îndrăznește să vină cu ceva inovator în materie de univers și poveste. Este vorba de Advent Rising, un joc creat în colaborare cu celebrul scriitor Orson Scott Card, care promite să fie ceva deosebit. Chiar dacă grafica mi s-a părut prea de desene animate și suferind de efectul "curcubeul culorilor Skittles" (arme care trăgeau cu bule țipător colorate și explozii psihedelice), acțiunea părea suficient de interesantă și variată încât jocul să aibă măcar un succes moderat. Rămâne de văzut.

Deși au și arme de foc, jocuri ca Evil Dead: Regeneration sau Condemned: Criminal Origins se bazează mai mult pe bâte, răngi, scânduri cu cuie în ele, drujbe și alte obiecte contondente sau tăioase. În primul, bazat pe filmul cu același nume, veți înfrunta zombie, iar în cel de-al doilea vă veți lupta cu criminali în serie, vagabonzi bătăuși și nebuni periculoși.

Dacă vă place acțiunea combinată cu puzzle-uri, puteți aștepta cu optimism Lara Croft: Tomb Raider: Legend, care va fi produs pentru Eidos de Crystal Dyamics, cei care au creat și seria Legacy of Kain, ceea ce înseamnă că s-ar putea să spele păcatele ultimului Tomb Raider. Lead game designer este chiar designerul originalului, așa că șansele sunt destul de mari să iasă ceva de calitate. Oricum, Lara Croft are mai multe poligoane ca niciodată. Măcar atât.

Cu din ce în ce mai multă acțiune și mai puțină aventură vine Prince of Persia 3: Kindred Blades (un nume doar cu puțin mai inspirat decât precedentul Warrior Within), un joc în care Prințul descoperă că are un geamăn cu un caracter mult mai tenebros. Vom putea juca cu ambele fețe ale Forței, dacă se poate spune astfel, și vom avea și elemente de stealth (împrumutate creativ din Splinter Cell), dar și luptă cu tot felul de arme și lanțuri (împrumutată creativ din God of War, un joc de PlayStation 2 pe care încă îl așteptăm să apară și la noi).

În mod deloc surprinzător, cel mai interesant joc de la Ubisoft nu era nici Prince of Persia 3, nici add-on-ul de FarCry, nici chiar Ghost Recon 3, ci King Kong. Având în spate licența celui mai nou film al lui Peter Jackson, jocul s-ar fi vândut oricum bine, chiar dacă ar fi fost execrabil. Din fericire, licența a intrat pe mâinile lui Michel Ancel, cel care a făcut și minunatul Beyond Good & Evil și se pare că și King Kong va fi un joc excelent. Pe partea vizuală am văzut o grafică similară cu imaginile din film, dar filtrată și completată de viziunea personală a lui Ancel, ceea ce dădea un rezultat impresionant care nu era nici fotorealist, nici cartoon, ci undeva la mijloc, într-un balans perfect. Iar în ceea ce privește acțiunea, avem o maimuță cât casa, dinozauri, sulițe și mitraliere. Ce v-ați putea dori mai mult?



Godfather nu este agreat de regizorul filmului.

Am lăsat la urmă două jocuri stil Grand Theft Auto. Sau Mafia, dacă preferați, în cazul primului, și anume The Godfather. Beneficiind de alter-ego-ul virtual al răposatului Marlon Brando, dar și de vocile și figurile altor actori cunoscuți din seria lui Coppola, jocul de la Electronic Arts vă va transpune în lumea mafiotă de la începutul secolului, oferindu-vă destul de multă libertate de mișcare. Dincolo de licența atractivă și grafica spectaculoasă, jocul nu pare însă să ascundă foarte multă adâncime.

Saint's Row este o clonă mult mai clară a GTA, chiar dacă promite mai multă interactivitate între lumea de joc și jucător. Jocul celor de la Volition nu este nici pe departe atât de diferit de GTA pe cât ar vrea ei să se creadă: același focus



➲ **Hellgate: London este unul dintre jocurile de la E3 care ne interesează în cel mai înalt grad.**

pe cultura de gaşcă, pe muzica hip-hop, pe activităţile antisociale, pe maşini ultimul răcnet customizabile. Singura diferenţă importantă pe care am remarcat-o este că Saint's Row arată semnificativ mai bine decât GTA. Pe de altă parte GTA are personalitate, pe când Saints Row nu va fi altceva decât o copie.

RPG

Voi deschide categoria mea favorită cu o altă surpriză pe care am avut-o la E3, şi anume Hellgate: London, un joc creat de compania Flagship Studios, formată în mare parte din echipa care a lucrat la Blizzard, la Diablo şi Diablo 2.

La prima vedere, Hellgate: London poate fi foarte uşor confundat cu un FPS. În fond, se joacă dintr-o perspectivă first person, are arme care se aseamănă cu cele din FPS-urile de ultimă generaţie şi o grafică pe măsură. Dar după o scurtă perioadă petrecută în faţa ecranelor pe care se desfăşura acţiunea furibundă, mi-am zis: "De ce nu?" (nu cu voce tare, fireşte, aş fi fost luat drept nebun). De ce să nu avem un joc care să arate ca Half Life 2 la suprafaţă, dar care să aibă o acţiune ca cea din Diablo? Pentru că în fond asta este Hellgate: London: un Diablo FPS. Cu medii de joc generate aleatoriu, mii de obiecte cu tot felul de caracteristici, care pot fi combinate între ele pentru a obţine arme şi armuri futuriste, boşi impresionanţi la finalul nivelurilor şi secvenţe cinematice la o calitate comparabilă cu cele realizate de Blizzard. Diferenţa esenţială faţă de un FPS, pe lângă mecanica RPG de la bază, este că în Hellgate: London nu contează coordonarea mână-ochi sau precizia cu care ochiţi la distanţă, ca în CounterStrike. Contează parametrii armei şi atributele personajului.

Iar pentru cei care consideră armele de foc prea moderne există o gamă largă de săbii, ciocane şi alte obiecte tăioase sau contondente cu efect la fel de devastator ca şi cel al unui megablaster. Sper din toată inima ca jocul celor de la Flagship Studio să fie la final la fel de interesant pe cât părea la E3, pentru că va schimba în mod clar modul în care privim RPG-urile.

Voi reveni în continuare pe un teren mai familiar cu două dintre RPG-urile pe care aşteptam cu interes să le văd la E3: Elder Scrolls IV: Oblivion şi Gothic 3.

Recunosc deschis că, deşi l-am apreciat ca pe o realizare remarcabilă, Morrowind nu mi-a plăcut de nici o culoare. Avea o lume vastă, plină de tot felul de oportunităţi şi o complexitate impresionantă, dar pe de altă parte mi s-a părut impersonal şi, de ce să nu o spun, destul de plictisitor pe termen lung. Oblivion promite să vină cu o inteligenţă artificială mult îmbunătăţită pentru NPC-uri şi cu conversaţii dinamice şi cu adevărat interactive, fără script-uri.

Dar este destul de devreme să afirm că Elder Scrolls IV: Oblivion va fi mult diferit din punct de



➲ **Elder Scroll IV: Oblivion va apărea anul acesta.**

vedere al gameplay-ului. Nu pot nega însă că vizual era cel mai impresionant dintre RPG-urile prezente la E3. Lumea de pe ecran împingea la maximum limitele tehnologice, iar dacă Morrowind vi s-a părut culmea tehnologiei la momentul apariţiei, fiţi liniştiţi, şi Oblivion va fi la fel. Un upgrade al calculatorului este indispensabil dacă vreţi să fiţi gata pentru el.

Imediat după Elder Scrolls IV în termeni de grafică uluitoare venea Gothic 3, cel mai recent joc dintr-o serie care a fost trecută în mod criminal cu vederea de mulţi dintre cei care se declară fani înfocaţi ai genului RPG. Gothic 3 va fi un progres din toate punctele de vedere, dar singurul vizibil la E3 era cel grafic. Deşi este scuzabil, nu am putut să observ cu iritare că demo-ul oarecum jucabil de la E3 crăpa cu neruşinare cam în jumătate din cazurile în care cei de la Gothic încercau să îl prezinte cuiva, fie el vizitator sau jurnalist. Mi-am adus aminte cu neplăcere de crash-urile şi bug-urile din Gothic 2, pe care l-am terminat doar pentru că era genial, altfel nu aş fi rezistat. Sper ca Gothic 3 să nu calce pe acelaşi drum, pentru că producătorii au promis că va fi o experienţă mai accesibilă şi mai lipsită de hopuri. Din ce am văzut în cele cinci minute de joc pe care le-am apucat, explorarea va fi o parte la fel de importantă din acţiunea jocului ca şi până acum. Iar cu o lume de cel puţin trei ori mai mare, nu veţi duce lipsă de teritorii de explorat. Şi toate arată excelent şi sunt pline de viaţă. Pot trece chiar cu vederea prezenţa dinozaurilor.

Fable, RPG-ul notoriu al lui Peter Molyneux, vine şi pe PC în varianta The Lost Chapters, cu o grafică îmbuntăţită faţă de versiunea de pe Xbox, evident, dar şi cu mai mult conţinut. Premisele rămân aceleaşi: trăieşte viaţa unui erou, din tinereţe până la bătrâneţe, ţinând cont că toate acţiunile şi alegerile tale influenţează lumea în care trăieşti şi modul în care eşti perceput de celelalte personaje din joc. Cei care l-au jucat pe Xbox au fost destul de dezamăgiţi, dar l-au declarat peste medie, astfel încât aştept cu interes să îi dau o şansă pe PC.

Gauntlet: Seven Sorrows este primul proiect important al lui Romero de la eşecul Daikatana. Nu vă grăbiţi însă să arătaţi cu degetul şi să cobiţi, acest remake al cunoscutului Gauntlet din era de aur a consolelor de jocuri cu monede ar putea fi un succes. Aveţi la dispoziţie patru eroi, fiecare cu abilităţi diferite, şi puteţi hăcui hoarde de monştri în single player sau în multiplayer cooperativ. Pentru cine nu îşi mai aminteşte, Gauntlet este genul de hack and slash care a dat naştere unor jocuri ca Diablo, doar că varianta Seven Sorrows va pune ceva mai mult accent pe elementele RPG (inventar, skill tree, obiecte variate) decât originalul.

Dacă Gauntlet a inspirat Diablo, atunci cu certitudine Diablo a inspirat Dungeon Siege, singurul joc care a reuşit să depăşească statutul de clonă şi să aibă succes prin propriile lui puteri. Din ce am văzut la E3, Dungeon Siege 2 va fi tot ce a fost Dungeon Siege şi, evident, ceva în plus. Chris Taylor şi echipa lui de la Gas Powered


➲ Dungeon Siege 2, mai complex decât primul

Games s-au străduit să ofere o experiență de joc mai puțin repetitivă și mai multă adâncime RPG. Acum personajele vor putea fi dezvoltate mai flexibil și vor avea skill tree și heroic powers. Una dintre cele mai interesante îmbunătățiri este posibilitatea de a alege din mai multe animale de povară (pack mule) și de a-l "hrăni" pe cel curent cu obiectele din inventar de care nu aveți nevoie: hrăniți-l cu armură și va deveni mai rezistent, hrăniți-l cu săbii și va ataca mai aprig, hrăniți-l cu poțiuni și... sincer, nu știu ce se întâmplă, s-ar putea să se strice la stomac.

Mage Knight: Apocalypse, de la Namco, este un proiect similar cu Gauntlet: Seven Sorrows, doar că este bazat pe un joc cu miniaturi destul de cunoscut în America. Accentul se pune pe dinamica de grup și pe combinarea iscusită a abilităților celor cinci personaje pe care le veți controla în final pentru a învinge forțele răului. Sincer, din ce am văzut la E3, jocul părea mediocru și și aș paria mai curând pe Gauntlet: Seven Sorrows, chiar dacă este făcut de de Romero.

În final aș mai menționa Titan Quest, un RPG publicat de THQ, care nu cred că s-a mai aventurat în acest gen de la excelentul Summoner încoace. Titan Quest este creat de Iron Lore Entertainment, firma lui Brian Sullivan, unul dintre "părinții" seriei Age of Empires, și se desfășoară în antichitate, în Grecia și în Egipt, oferindu-ne ocazia să înfruntăm tot felul de creaturi mitologice și semizei. Grafica semăna deranjant de mult cu cea din Age of Empires/Age of Mithology și nu am fost impresionat foarte mult nici de acțiunea propriu-zisă, dar m-am gândit totuși să îl menționez.

Strategie

Pentru că tot vorbeam de serie, Age of Empires 3 era unul dintre cele mai impresionante jocuri de strategie prezente la E3, în principal datorită graficii, care arată chiar ceva mai bine în realitate decât în capturile de ecran. Sper însă că producătorii ne vor oferi ceva mai mult decât atât în final. Elemente RPG, cum este personalizarea orașului de origine pentru a deschide noi opțiuni sau pentru a obține noi unități specifice, ar putea fi o adăugire importantă pentru a menține treaz interesul fanilor seriei.

O altă serie longevivă de strategie a făcut valuri la E3, este vorba de Civilization IV, care vine cu un nou engine 3D, 14 civilizații și numeroase îmbunătățiri care țin de mecanica de joc . Trebuie să recunosc că, deși sunt un fan al jocurilor de strategie pe ture, seria Civilization nu a reușit să mă impresioneze nici de această dată. Sunt convins că fanii îl așteaptă însă cu nerăbdare.

Eu pe de altă parte am fost mult mai atras de standul Ubisoft, unde am putut vedea secvențe de gameplay scriptate din Heroes of Might and Magic V, cel mai recent dintr-o populară și longevivă serie TBS pe care o îndrăgim cu toții. Produs de Nival Entertainment, părinții seriei Etherlords, Heroes of Might and Magic V a trecut la o grafică complet 3D, cum era de așteptat. Deși unii fani au comentat în privința conceptului grafic, toată lumea este de acord că HOMM V arată spectaculos. Castelele celor șase facțiuni și cele peste 40 de unități specifice sunt realizate la un nivel de detaliu care va fi un deliciu pentru ochii jucătorilor dornici să se înfrunte în noul joc din serie, despre care mulți deja renunțaseră să mai creadă că ca apărea vreodată. Să sperăm că va avea mai mult succes decât HOMM IV și, de ce nu, decât Etherlords.

Ne putem opri aici cu jocurile de strategie pe ture, pentru că UFO: Aftershock nu mi s-a părut cu nimic mai interesant decât UFO: Aftermath și sunt de părere că ar fi cazul ca ALTAR și Cenega să nu mai tortureze o licență de la care aveam așteptări mult mai mari.

Este timpul să revenim la strategiile în timp real, care sunt în mod clar mai populare față de cele turn-based, care au devenit deja un gen de nișă.

Rise of Nations: Rise of Legends, de la Microsoft și Big Huge Games, marchează o nouă direcție pentru unul dintre cele mai bune jocuri de strategie din ultimii ani (în opinia mea). Despărțindu-se de realitatea istorică, Rise of Legends ne invită într-un univers steampunk în care creaturile mitologice și monștrii fantastici pot fi văzuți alături de roboți și dispozitive mecanice imaginate de Leonardo Da Vinci. Deși nu pot spune că mi-a plăcut stilul grafic, care avea un concept neinspirat, cu tot felul de clădiri bulbucate și o schemă de culori dubioasă, am fost impresionat de engine-ul grafic în sine și de mecanica de joc care păstrează același sistem de granițe care trebuie extinse, cucerite sau apărate, după caz, și care influențează subtil confruntările economice și militare. Un joc care merită așteptat.


➲ Rise of Legends, o continuare surprinzătoare

Același lucru se poate spune și despre Company of Heroes, care, deși își plasează acțiunea în cel de-al doilea război mondial, reușește să își spele păcatele împingând înainte standardele genului RTS. Creat de Relic Entertainment, cei care au produs excelentul Warhammer: Dawn of War, Company of Heroes este primul RTS în care când coborâți la nivelul unităților aveți senzația că vă găsiți într-un FPS. Nivelul de detaliu oferit de noul engine "Essence" vă va lăsa muți de uimire, dar veștile bune nu se opresc aici. Aparent, mediul de joc va fi complet destructibil, iar AI-ul unităților va ști să folosească acest lucru în mod creativ, soldații ascunzându-se în craterele create de obuze sau refugiindu-se în spatele altor obstacole atunci când zidul care îi apăra nu mai există. Iar faptul că fiecare soldat nu are animații predefinite, ci folosește skeletal animation va conferi mult mai mult realism confruntărilor. Să nu mai vorbim că soldații vor avea chiar și lip synching sau iluminare în timp real.


➲ Company of Heroes, de la Relic Entertainment

În timp ce unii progresează, alții stau confortabil pe loc. Sau cel puțin așa pare. De exemplu, nu am reușit să găsesc diferențe semnificative între Black and White 2 și versiunea anterioară, oricât m-am chinuit (adică aproximativ un sfert de oră).

Jocurile bazate pe licențe de succes nu lipsesc nici în domeniul RTS și aș menționa aici Star Wars: Empire at War, bazat pe, surpriză, universul Star Wars și dezvoltat de o firmă de care nu a mai auzit nimeni până acum (Petroglyph) și Dragonshard, un joc de strategie real-time cu elemente de RPG (cum altfel) plasat în noul univers Dungeons&Dragons, Eberron.

Massive Multiplayer Online

Inițial un gen de nișă, jocurile MMO au devenit acum o adevărată industrie, care nu mai este centrată doar pe RPG-uri, ci pe tot soiul de subgenuri: strategie, FPS, driving sau combinații ale acestora.

Compania coreeană Webzen a venit de exemplu în forță la E3 doar cu jocuri MMO. Trei dintre acestea mi-au atras atenția. În primul rând Huxley, un MMOFPS cu un nume dubios care are însă marele avantaj de a folosi tehnologia Unreal 3, ceea ce îl scoate în evidență din start. Jucătorii se vor înfrunta în arene de până la 100 de jucători, rezultatele din fiecare bătălie contând într-o balanță totală ce va afecta

realm-urile de care aparţin combatanţii. SUN este un MMORPG destul de clasic, care arată însă cam de două ori mai bine decât Guild Wars şi care promite că va aduce spectaculozitatea scenelor de luptă de pe console în genul MMO. Bătăliile erau ceva mai spectaculoase, trebuie să recunosc, aducând oarecum cu cele din Onimusha, cu combo-uri şi lovituri speciale devastatoare. Dar bucata de joc prezentă la E3 părea excesiv de repetitivă, nu oferea prea multă imersiune, iar din cele trei tipuri de personaje disponibile două nu mă atrăgeau deloc.

Deşi nu exista nici o versiune jucabilă, APB (All Points Bulletin) mi-a atras şi el atenţia. Închipuiţi-vă un GTA plasat în viitorul apropiat, în care jucătorii sunt împărţiţi în băieţi buni şi băieţi răi (sau hoţi şi vardişti) şi se urmăresc în maşini pe străzile unei metropole virtuale, luptându-se pentru supremaţie în diferite zone importante. Sună interesant, nu?

R.Y.L. – Path of the Emperor este exemplul tipic de ambalaj strălucitor care acoperă un pachet mediocru. Deşi standul lor era împodobit cu 12 dintre cele mai apetisante booth babes de la E3 şi producătorii promiteau un premiu de 1 milion de dolari pentru cel care se va clasa pe primul loc într-un masiv turneu in-game, jocul este un MMORPG mediocru care eşuează dintr-o mulţime de motive pe care nu le voi înşira aici.



➲ După City of Heroes urmează City of Villains.

City of Villains, add-on-ul pentru City of Heroes care introduce tabăra băieţilor răi şi totodată deschide porţile PvP în acest joc, mi-a atras atenţia printr-unul dintre cele mai spectaculoase trailere, după cel de la Starcraft: Ghost şi cel de la Hellgate: London. Ideea de a mă îmbrăca într-un costum mulat şi brodat cu însemne criptice nu mă atrage însă deloc. Nu este de mirare că CoH are mult mai mult succes în S.U.A. şi în Japonia decât în Europa, pentru că aici cultul benzilor desenate nu a avut atât de mult succes (poate cu excepţia Franţei).

O altă companie care s-a specializat pe MMO-uri este NCSoft, care era prezentă la E3 cu câteva oferte interesante. Pe lângă Guild Wars, pe care îl puteam juca oricum, am mai testat fugitiv Auto Assault (un fel de Interstate '77, dacă vi-l mai amintiţi, doar că online) şi Tabula Rasa. Dintre acestea, doar Tabula Rasa mi s-a părut a avea potenţial, mai ales pentru că îl are pe Richard Garriott (seria Ultima) la cârmă. Am fost surprins că au schimbat conceptul de când citisem eu ultima oară despre el, sărind de la fantasy la un SF apropiat de Anarchy Online, ceea ce a adus şi o schimbare de grafică. În bine, aş zice eu. Magia a devenit un soi de Forţă ca cea din Star Wars, care poartă numele de Logos, iar misiunile, deşi instanţate, vor avea efecte permanente asupra firului principal de joc. Jocul va avea tehnologie de voice-chat încorporată, ceea ce mi se pare o idee foarte bună, dar totodată va fi PvE only, ceea ce este o alegere discutabilă.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach este pe de altă parte alegerea perfectă pentru un MMORPG PvE only şi, având în vedere că am apreciat Baldur's Gate, Icewind Dale şi Neverwinter Nights, aştept cu interes un MMORPG bazat pe regulile destul de stricte AD&D, care promovează un gameplay mai strategic decât în cazul altor RPG-uri online. D&D Online se va desfăşura în noul univers Eberron şi are marele avantaj că va folosi module D&D în loc de misiuni generice, deci va avea mai multă adâncime narativă şi va fi mai puţin plictisitor. Nu că aş fi fost vreodată fan al poveştilor D&D, dar ceva este oricum mai bine decât nimic. Jocul este creat de Turbine Entertainment, producătorii Asheron's Call, care este în ochii multora primul MMORPG adevărat, astfel că am speranţe mari în privinţa D&D Online: Stormreach.

Nu sunt sigur că pot spune acelaşi lucru despre Age of Conan: Hyborian Adventures, care, în afară de faptul că mi-a adus aminte că sunt într-un stat condus de guvernatorul care l-a jucat pe Terminator, nu mi s-a părut foarte remarcabil. Producătorii se lăudau cu sistemul "Real Combat" care este un "multi-point melee fight engine" o denumire complexă care înseamnă de fapt că dai cu sabia încotro este poziţionată ţinta de la mouse. Ştim cu toţii ce succes au avut sistemele de controlat lupta cu sabia cu mouse-ul de la faimosul Die By the Sword încoace. Zero barat. Ceva îmi spune că nici Age of Conan nu va fi cu mult mai breaz, chiar dacă mai promite şi că veţi putea conduce NPC-uri în luptă, organizându-le în formaţii şi asediind castele.

Imperator Online, de la Mythic Entertainment (creatorii Dark Age of Camelot), are o abordare interesantă. Oarecum ca în cazul Tabula Rasa, producătorii trec de la un univers fantasy la unul SF. Premisele sunt ceva mai familiare şi mai atractive însă: în Imperator Online, Republica romană nu a sucombat în perioada antică, ci a evoluat suficient cât să înceapă să colonizeze spaţiul cosmic. Competiţia vine de unde nici nu v-aţi aştepta, de la Imperiul Maya, singurul care a supravieţuit Pax Romana. Din păcate, nu se ştie încă nimic despre PvP.

Am lăsat la final un joc pe care l-am descoperit cu surprindere în ultima zi, la un stand banal undeva în sala Kentia, aflată undeva la subsolul expoziţiei, locul în care se adună cei care nu au bani de un stand masiv cu lumini, boxe de sute de waţi şi femei sumar îmbrăcate. Hero's Journey este un MMORPG de o factură specială, dezvoltat de Simutronics, o companie care există pe piaţă din 1987 şi care se ocupa cu producţia de MUD-uri, jocurile în mod text care sunt precursoarele MMORPG-urilor din ziua de azi. Jocul lor preia multe din elementele de succes ale MUD-urilor şi în principal o idee pe care îmi doream de ani de zile să o văd implementată într-un MMO: Game Masterii pot modifica lumea în timp real, creând inamici, obiecte şi situaţii noi şi pot chiar intra în pielea oricăruia dintre NPC-uri pentru a ajuta jucătorul sau a-i pune creativ beţe în roate. Acest lucru este posibil datorită unui set de instrumente dedicate la care Simutronics lucrează de ani de zile şi care, în opinia lor, depăşesc tot ce există pe piaţă din acest punct de vedere. Tind să îi cred, pentru că tool-ul de creaţie pentru personajele jucătorilor pe care l-am văzut la E3 era cu o clasă peste cele din Eve Online şi Everquest 2 şi asta spune mult. Morphing, haine, accesorii, personalizare dusă la maxim. Iar grafica din joc poate concura cu orice MMORPG de pe piaţă şi chiar cu RPG-uri gen Elder Scrolls IV: Oblivion sau Gothic 3. Vă recomand să fiţi cu ochii pe el, să nu dispară în ceaţa uitării, pentru că ar fi păcat.

Categoria "Diverse"

Să nu credeţi că jocurile adunate sub umbrela generoasă a acestei categorii sunt nişte mărunţişuri adunate aici la grămadă pentru că nu se potriveau într-o altă categorie (deşi este şi acesta un motiv). Jocurile de aventură, de exemplu, sunt atât de puţine încât ar fi fost bizar să le dedic o categorie separată.

Avem cântecul de lebădă al seriei Myst, Myst V: End of Ages, care va fi al doilea joc cu perspectivă full 3d din serie (al treilea chiar, dacă socotim şi Real Myst, un remake realtime 3D al primului Myst) şi care să sper că va fi o aventură pe placul fanilor seriei. Pentru că sunt destul de sigur că nu va câştiga noi fani, "tineretul" din ziua de azi având o durata a atenţiei care nu depăşeşte 5 minute şi este în continuă scădere. Oricum, sistemul de control părea mai bine pus la punct decât în Uru: Ages Beyond Myst, unde era de-a dreptul odios.


➲ Myst V, se pare, episodul final al seriei

The Longest Journey: Dreamfall avea o grafică pe care aş cataloga-o ca mediocră. Ştiu că pentru un joc adventure ceea ce contează sunt povestea, puzzle-urile, dialogurile, dar să ieşi pe piaţă cu o grafică sub standard, indiferent de joc, este ca şi cum ţi-ai săpa singur groapa. Şi, sincer, cred că sunt unul dintre puţinii fani ai jocurilor de aventură care nu au considerat primul Longest Journey drept o revelaţie a genului. Ţin minte

chiar că m-am plictisit destul de mult pe parcursul dialogurilor stufoase și lipsite de viață.

În Kentia Hall, sala unde se ascundeau producătorii independenți și firmele mici, am mai zărit două proiecte interesante. Unul îl ochisem încă dinainte de a pleca la E3 și l-am căutat în mod deosebit, și anume Metronome, produs de suedezii de la Team Tarsier, un joc cu un univers original în care sunetul devine parte integrantă din gameplay și este folosit extrem de creativ. Îmbinând elemente de platformer cu aventură și third-person shooting, Metronome vă permite să creați și să înregistrați sunete pe care apoi le puteți reda pentru a interacționa cu lumea jocului: un câine lătrând poate fi folosit pentru a speria anumiți inamici și un sunet de împușcătură s-ar putea să aibă mai multă putere decât vă așteptați în Metronome. Grafica jocului este creată pe baza Reality Engine, un motor grafic creat de Artificial Studios și achiziționat recent de Epic, care vedea în el o concurență pentru tehnologia Unreal 3. Pe scurt, Metronome arată uluitor și are o premisă excelentă, astfel încât nu pot decât să mă mir că nu găsiseră încă un publisher.

Un alt proiect interesant care este greu de încadrat într-un gen anume, dar care se apropie mai mult de zona puzzle-arcade, este Wik and the Fable of Souls, un titlu care a adunat o mulțime de premii la Independent Games Festival. Bazat pe un set de reguli simple, Wik are un gameplay extrem de atractiv și destul de complex, chiar dacă nu aveți nevoie decât de un mouse cu două butoane pentru a-l juca. Wik este o creatură țopăitoare cu o limbă extensivă și foarte flexibilă, pe care o poate folosi pentru a se agăța de obiecte sau pentru a apuca obiecte sau inamici pe care îi poate apoi scuipa. O versiune demo se găsește pe Internet, încercați-o și nu veți regreta!



➲ **Wik, mai complex decât pare la prima vedere**

Spre final ajungem la greii categoriei diverse a show-ului. Primul joc de care vă voi vorbi, The Movies, de la Lionhead Studios, ar putea fi încadrat teoretic în genul sim, dar, din ce am văzut, nu cred că majoritatea jucătorilor îl vor juca pentru partea de simulare, ci pentru posibilitatea de a crea și edita filme folosind actori virtuali. Veți putea alege decoruri, costume, obiecte de recuzită conform scenariului pe care îl aveți în minte, după care veți putea adăuga efecte speciale, sonore sau vizuale, titluri



➲ **Metronome este produs în Suedia și sună foarte interesant, mai ales prin prisma originalității sale.**

și alte detalii, pentru ca în final să exportați filmul și să îl faceți disponibil pentru alți jucători. Toate acestea cu o interfață destul de intuitivă care vă va transforma în regizor amator peste noapte. Sincer, acest proiect al lui Molyneaux mi se pare mai interesant decât Black & White 2 și de-abia aștept ca jocul să apară, pentru că întotdeauna mi-am dorit să demonstrez Hollywood-ului cum se fac filmele adevărate.

Spore, proiectul lui Will Wright, despre care s-ar putea să fi auzit deja, poate fi și el încadrat oarecum în genul sim, pentru că ideea de bază este relativ similară cu cea din SimLife-ul făcut de Maxis-ul lui Wright acum aproape un deceniu. Porniți cu un organism unicelular pe care îl puteți modifica genetic, până ce încet-încet ajungeți la o rasă de creaturi care se cocoață pe scara evoluției până ce ajung să domine o planetă întreagă și chiar să înceapă să exploreze spațiul cosmic. Conceptul este extrem de ambițios, iar abordarea parametrică a mediului de joc și a creaturilor oferă foarte multă flexibilitate jucătorului în alegerea unei strategii posibil câștigătoare, ceea ce va duce la nesfârșite experimentări, mai ales că speciile de creaturi pe care le creați se vor răspândi pe calculatoarele altor jucători prin intermediul Internetului și vor lupta pentru supremație. Chiar dacă povestea este inexistentă, atracția unui astfel de concept nu poate fi negată și aș putea chiar cu unele mici rețineri să îl numesc revoluționar. Dar atât timp cât a fost unul dintre puținele jocuri pe care nu am putut să le văd "față în față" la E3, pentru că era demonstrat doar unei clientele selecte, nu mă voi aventura încă să îl etichetez în vreun fel.

ABSENȚE NOTABILE

Nu pot încheia fără să menționez câteva nume de jocuri pe care mi-aș fi dorit să le văd, dar care au lipsit cu nerușinare de la standuri din motive mai mult sau mai puțin clare sau nu mi-au fost accesibile.

Mă așteptam ca Duke Nukem Forever să își facă apariția măcar de data asta la E3, în cinstea primei mele vizite la expoziție, dar cei de la 3D Realms m-au dezamăgit, pentru ca apoi să mă îmbuneze cu Prey. Stalker: Shadow of Chernobyl, un joc în care îmi pusesem destul de multe speranțe, nu a fost de găsit oricât l-am căutat, deci am presupus că, dacă nu era în standul THQ, cei de la GSC Game World lipseau anul acesta de la E3.

Bethesda mi-a trezit apetitul cu un afiș pe care apăreau titlul Fallout 3 și o săgeată care indica interiorul standului, dar aparent acest afiș era doar un semn că se lucrează la joc, nu că ar avea ceva de arătat undeva înăuntru. Tot e bine că lucrurile s-au pus cât de cât în mișcare.

Dragon Age, de la un nume renumit în domeniul RPG, Bioware, este un joc care ar trebui să combine tot ce e mai bun în Baldur's Gate, Neverwinter Nights și Knights of the Old Republic. Din păcate însă Bioware avea un stand mic și bine ascuns, unde nu putea fi văzut nimic din Dragon Age decât cu programare specială. Presupun că era un joc destul de interesant din moment ce Action Trip i-a acordat distincția de E3-Best of Show, dar până nu văd cu ochii mei nu mă pot pronunța. Nu-mi rămâne decât să aștept cu interes vești despre el.

CONCLUZIE

Să participi la E3 este ca și cum ai fi oaspete la o masă îmbelșugată într-un vis frumos. Totul este bine și frumos până te trezești și descoperi că visele nu țin de foame și de sete, la fel cum nici E3-ul nu îți ostoiește pofta de jocuri noi decât pe moment. Și, ajuns înapoi acasă, descoperi că nici unul din jocurile pe care le mai ai pe calculator nu îți mai place, privit prin prisma a ce o să vină în viitorul (relativ) apropiat. Dar țineți cont că 90% din jocurile despre care ați putut citi pe parcursul acestui articol vor apărea peste cel puțin jumătate de an de acum înainte, deci va trebui să ne resemnăm cu așteptarea. Pe unele s-ar putea chiar să le revedem la E3-ul de anul viitor. Dar până atunci nu pot decât să sper că vă veți delecta cu prezentările din revista noastră la jocurile care vor apărea pe parcurs.

Adrian Dorobăț

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

Un prinţ cu probleme de personalitate

Acţiune

- PRODUCĂTOR: UBISOFT MONTREAL
- PUBLISHER: UBISOFT
- WEB: WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

DATA APARIŢIEI: 21 septembrie 2005

"Prinţul cel rău va apărea dacă intraţi în foc."

DUPĂ TOATE AVENTURILE ŞI pendulările între prezent şi trecut, cel mai fioros prinţ cu ochi albaştri vrea în sfârşit să se întoarcă acasă, în Babilon, să domnească liniştit alături de iubirea sa Kaileena şi să facă o grămadă de prinţişori la fel de fioroşi şi cu ochi albaştri. Doar că plimbările sale au cauzat o perturbare în Forţă... adică în scurgerea timpului, ducând la apariţia unui prezent alternativ care s-a izbit de prezentul real şi uite aşa Babilonul este distrus, prinţul este luat prizonier, iar Kaileena se sacrifică şi eliberează nisipurile pentru a-l salva. Deşi Warrior Within avea două finaluri, este clar că doar unul dintre ele a fost luat în considerare, ce se întâmplă cu Farah, aleasa din celălalt sfârşit, rămânând un mister. Dar producătorii promit că toate firele vor fi legate între ele pentru că Kindred Blades va închide trilogia începută cu Sands of Time.

Astfel că prinţul nu se va mai întoarce înapoi în timp, ci va trebui să rezolve toate problemele în realitate: să-şi recapete regatul, să-şi păstreze iubita, să reseteze timpul şi să lupte cu un nou inamic: el însuşi. Adică va dezvolta personalitate multiplă, cu un Dark Prince care îl consumă încetul cu încetul, un alter-ego întunecat înarmat cu sabie şi bici. Ceea ce înseamnă, desigur, că vor fi doi protagonişti, cu două tipuri de joc relativ diferite. Prinţul cel bun va fi mai potrivit pentru salturile, întoarcerile şi rostogolirile pe care le ştiţi deja din Warrior Within, deşi nu se va da înapoi nici de la luptă dacă trebuie. Pe de altă parte, prinţul întunecat se va repezi la trimiterea inamicilor pe lumea cealaltă, în mare parte datorită nou-introduselor elemente de stealth. Nu, nu chiar Splinter Cell, dar AI-ul este acelaşi folosit în Chaos Theory. Cu ajutorul biciului său ascuţit, prinţul va putea să taie şi să rupă gâturi de la distanţă, să dezarmeze inamicul ca apoi să-l facă bucăţele cu sabia sau să se strecoare în spatele lui pentru a-i înfige un cuţit în spinare. Şi dacă vă întrebaţi cum veţi alterna cele două personaje: prinţul cel rău va apărea dacă intraţi în foc, iar revenirea la normal se va face dacă beţi o gură de apă.

O altă noutate ar fi cursele de care, deşi deocamdată ideea doar sună frumos, fără ca implementarea sa să fi fost explicată prea detaliat în ceea ce priveşte modul de control. Apoi, ţinând cont de nemulţumirile fanilor, coloana sonoră va fi complet schimbată, alternând ritmurile rock cu cele mai eterice, asemănătoare cu cele din Sands of Time. Iar vocile celor doi prinţi vor fi interpretate de actori diferiţi, pentru a sublinia şi mai mult dubla personalitate dezvoltată de eroul nostru.

Deşi Kindred Blades este anunţat ca fiind titlul ce încheie saga prinţului persan, licenţa va continua într-un fel sau altul. Şi dacă jocul de faţă se va dovedi atât de interesant pe cât sună în acest moment, nu m-ar mira ca prinţul să dezvolte măcar o triplă personalitate pentru a continua să se joace cu nisipurile timpului.

Anda Drăgnuţă











- PRODUCĂTOR: INFINITY WARD
- PUBLISHER: ACTIVISION
- WEB: WWW.CALLOFDUTY.COM

DATA APARIŢIEI: 31 octombrie 2005

CALL OF DUTY 2

La datorie în linia întâi

Acţiune

"Accentul va fi pus pe o mai mare libertate de mişcare."

DACĂ NU MI-A PLĂCUT CEVA LA primul Call of Duty şi la add-on-ul lui, atunci a fost linearitatea. Misiunile se puteau duce la bun sfârşit doar pe un anume drum, inamicii apăreau dacă treceam de o linie invizibilă, într-un cuvânt scriptare din plin. Dar după cum par a sta acum lucrurile, în Call of Duty 2 accentul va fi pus pe o mult mai mare libertate de mişcare. Nu vă imaginaţi ceva gen Far Cry, dar oricum, fiecare misiune va avea până la patru obiective pe care puteţi să le îndepliniţi în ce ordine vreţi, pe mai multe căi. De exemplu, într-un oraş puteţi merge pe mijlocul străzii în speranţa că, în fugă, nici un glonte tras din cuibul mitralierei nu îşi va nimeri ţinta. Sau puteţi ocoli pe străduţe lăturalnice, unde s-ar putea totuşi să daţi peste inamicii pitiţi în clădiri şi nu este exclusă nici o întâlnire de gradul trei cu un tanc.

Ca şi în titlul original, nu va fi vorba de un soldat singuratic, cu un arsenal demn de Rambo, ci de o echipă din care este evidenţiată povestea unui personaj. Şi tot ca în primul joc, vor fi trei campanii, cu americanii, ruşii şi englezii, plasate între anii 1941 şi 1945. De data aceasta însă veţi putea trece de la o campanie la alta în voie. Fiecare misiune rezolvată va deschide o alta, astfel că dacă un nivel se dovedeşte prea greu, pur şi simplu schimbaţi campania, personajul şi locaţiile jocului. Din acest ultim punct de vedere, majoritatea nivelurilor se vor petrece în Europa, dar vor exista şi câteva în Africa de Nord, în timpul încercării Aliaţilor de a pune capăt victoriilor "vulpii deşertului", generalul german Erwin Rommel. Cum se pare că este la modă acum, producătorii şi-au angajat consilieri militari, au tras cu armele epocii în poligon pentru a studia acurateţea sunetelor, au vizitat locaţii ale unor bătălii celebre şi chiar au modificat unele niveluri complet, pentru că socoteala din imaginaţia lor nu se potrivea cu cea din realitate. Mai mult, au înregistrat circa 20.000 de linii de dialog pentru un nou sistem de "battle chatter" care să dea viaţă câmpului de bătălie.

Şi aspectul vizual a fost îmbunătăţit, bazându-se pe un nou motor grafic ce va suporta toate elementele (adică normal maps, pixel shader, lumini şi umbre dinamice), atât de dragi celor pasionaţi de setări video la maximum, antialliasing şi anisotropic filtering. Acum să nu vă aşteptaţi nici chiar la Half-Life 2, dar diferenţele sunt vizibile chiar şi numai din imagini faţă de primul joc care folosea motorul de Quake III. În plus, profitând de noua tehnologie, vor fi incluse şi efecte postbătălie, ce vor rămâne pe câmpul de luptă de-a lungul jocului: fum, praf, clădiri în flăcări, ruine şi cadavrele celor căzuţi la datorie.

După atâtea jocuri despre al doilea război mondial, am ajuns să ştiu perioada asta istorică pe de rost. Dar cred că pe atât de rodatul subiect al marii conflagraţii mondiale Call of Duty 2 va reuşi o nouă chemare la datorie care să ajungă cu succes la fanii FPS-ului.

Anda Drăgnuţă







La opt luni de la apariţia iniţială pe PS 2, proprietarii de PC se pot bucura de un joc care merită din nou laurii culeşi în versiunea de consolă.

PREŢ: 37.5€ • PRODUCĂTOR: ROCKSTAR GAMES • PUBLISHER: TAKE-TWO • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Prieteni, gaşcă, cartier, maşini tari, rap, marijuana şi mitraliere - un mod de a trăi.

AM STAT ŞI M-AM GÂNDIT O BUCATĂ DE VREME ce să scriu aici, unde ar trebui să fie introducerea. Vroiam ceva extraordinar, o frază genială, demnă cel puţin de un premiu Pulitzer. Dar după aceea mi-am dat seama că orice introducere ar fi de prisos. Până la urmă, vorbim despre unul dintre cele mai bune jocuri ale anului trecut, un titlu care a dovedit că seria Grand Theft Auto nu iese pe locul doi, deşi concurează aproape singură în acest moment în ceea ce priveşte genul abordat. După o perioadă de aşteptare de opt luni, iată că posesorii de PC şi Xbox (frustraţi în aşa hal încât ajunseseră să numere zilele şi orele rămase până la lansarea oficială din Statele Unite) beneficiază de portarea lui San Andreas pe platformele favorite. Este foarte posibil ca unii dintre voi să nu fi avut răbdarea necesară şi aţi apelat la varianta de PlayStation 2 şi atunci articolul acesta nu prezintă un interes prea mare.

San Andreas face cât zece jocuri din zece genuri diferite la un loc. Ca să-l acoperi pe tot, măcar în partea firului principal al misiunilor ce conduc povestea, îţi trebuie timp şi mai ales răbdare. Timp, pentru că (nu este o noutate ce spun aici, dar trebuie precizat) universul este imens, aproape nelimitat. Pot fi făcute o grămadă de lucruri care mai de care mai ilegale, criminale sau pur şi simplu doar amuzante pentru cei care nu au o problemă să spargă capul unui trecător cu bâta de baseball (încercaţi totuşi şi drujba, sună foarte realist şi este incredibil de eficientă), apoi să fure o maşină (două, trei, 1000, maşinile se schimbă mai ceva ca şosetele), să împuşte în viteză membri ai găştilor rivale sau pe traficantul de droguri de la colţ, să rezolve probleme necurate ale unor poliţişti certaţi cu legea, să facă şcoala de şoferi şi pe cea de paraşutism şi de pilotaj, iar între timp să mănânce, să meargă la sala de forţă, să înoate, să fugă şi să pedaleze de zor pe bicicletă ca să-şi îmbunătăţească abilităţile. Plus scos prietenă în oraş, (re)câştigat respectul prietenilor, fratelui, al întregului cartier şi al celor trei oraşe care formează statul San Andreas, eventual un pic de serviciu comunitar pe taxi, ambulanţe, maşini de poliţie sau camioane. Şi, în mod sigur, o grămadă de activităţi care să vă aducă bunăstare materială şi să câştigaţi măcar în joc câţi bani a făcut San Andreas din vânzările pe PlayStation 2: datul în cap pe stradă este cel mai simplu, dar nu foarte profitabil; mai bine furturi din locuinţe, doar pe timp de noapte şi dacă găsiţi maşina specială (un bug enervant face ca mijlocul de transport menţionat să nu fie mereu acolo unde ar trebui să fie), concursuri de "low-riding", curse care dau clasă oricărui Need for Speed şi, preferinţa mea, Black Jack la cazino.

Ei bine, tot ce am zis mai sus şi încă altele, care vor rămâne nemenţionate pentru că aş putea umple lejer toate paginile rubricii Jocuri din revistă cu detalii, le veţi face prin intermediul lui Carl "CJ" Johnson, băiat de cartier cu tendinţe de respectabilitate, dar obligat de circumstanţe să

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1





Operaţiune de curăţire a cartierului de elemente "deranjante".





O plimbare de plăcere cu maşina se transformă imediat într-un schimb de focuri.

INGREDIENTUL MINUNE: SPAŢIU DE MIŞCARE

Nu există aproape nici o limită a mediului de joc, indiferent că eşti pe jos, cu maşina, cu barca sau orice alt mijloc de transport, pentru că posibilităţi sunt multiple. Cele trei zone ale jocului, Los Santos, San Fierro şi Las Venturas formează un stat în toată puterea cuvântului, oarecum asemănător cu California ca design, relief şi climă. Ca experiment pentru a testa mărimea jocului, am blocat tasta W şi am plecat să mănânc, lăsându-l pe CJ să exploreze întinsul apelor. După 20 de minute, barca fugea în continuare şi nu se vedeau semne că ar fi mers cumva în cerc. Aşa că uitaţi de Herăstrău, lacul Snagov şi drumurile europene, aveţi la dispoziţie o lume virtuală nelimitată unde să ieşiţi la plimbare fără teama de a rămâne fără benzină, motorină, cherosen sau ce combustibili mai aveţi în minte.

revină la viaţa de gaşcă pentru a-şi regla conturile cu oricine îi iese în cale. Menţiune specială: da, CJ este negru. Şi toţi amicii lui sunt negri. Şi se comportă ca atare, vorbesc tipic şi fumează marijuana la fel de tipic, iar coloana sonoră a posturilor de radio merge în mare parte pe linia hip-hop, rap şi gangsta' cu care ne-am obişnuit. Până la urmă, CJ şi povestea sa sunt o sumă de clişee culturale despre negri, viaţă dură de cartier, lupta pentru control, bani şi respect din partea "fraţilor". Doar că este uşor să ignori clişeele pentru că intriga are şi ceva întorsături deosebite (deşi nu pot spune că finalul este o revelaţie de proporţii) şi sunt atâtea lucruri de făcut în afară de cele peste 100 de misiuni principale încât ajungi să uiţi pentru ce mai joci. Iar în San Andreas acesta nu-i un lucru rău, pentru că joci pur şi simplu pentru amuzament, distracţie, senzaţia de libertate, dar şi de imersiune, pentru că ai zece jocuri într-unul singur care depăşeşte cu mult acele destul de blamate 10-12 ore



de gameplay oferite de mare parte din producţiile actuale.

Am încheiat pentru moment partea cu timpul, dacă vă apucaţi de acest joc. Ajungem la răbdare şi la faptul că, deşi opt luni în care să portezi un titlu de pe PS2 pe PC şi Xbox (fără a adăuga conţinut nou) pot părea mult, n-ar fi stricat încă şase luni de optimizare. Evident, un pasionat va urla că la dimensiunea jocului se mai pot trece cu vederea imperfecţiunile, începând cu cele legate de aspectul grafic. De acord. Nu fac parte dintre cei care nu joacă un joc dacă nu-l pot duce la rezoluţii uluitoare, cu AA la 8X şi mai ştiu eu ce umbre şi lumini împinse la extrem. Dar ceva pretenţii am, pentru că, deşi rezoluţia poate fi mărită, modelele personajelor şi secvenţele cinematice tot butucănoase rămân. Şi distanţa la care sunt randate obiectele din mediu a fost mărită, iar cu setarea corespunzătoare la maximum, vizibilitatea este acceptabilă. Dar asta nu înseamnă că oamenii nu apar pe stradă brusc, ca teleportaţi, iar unele maşini dispar pur şi simplu după ce ai trecut de ele. Nici



Mașina poliției pare mult mai ușor de condus, deci abandonăm camionul.







coliziunile nu sunt calculate tocmai corect, iar de mașini înfipte în textură sau polițiști care trag prin zid am avut parte relativ des. Mofturi, o să spuneți, pentru că jocul a fost gândit să ruleze și pe sisteme mai slabe. Din nou corect. Dar oricum, chiar și pe un sistem bun (în sensul în care depășește nu cerințele minime, ci pe cele recomandate), framerate-ul scade uneori inacceptabil de mult, chestie care m-a obligat de vreo două ori să reiau anumite misiuni.

Până la urmă însă s-ar putea să mă plâng de o chestiune minoră. Dar acum urmează să protestez de-a binelea în ceea ce privește AI-ul. Cu problemele de grafică pot să mă obișnuiesc și să ajung să le ignor. Dar m-a enervat la culme să pierd misiuni din cauză că loveam din greșeală o mașină, iar AI-ul decidea că trebuie să mă urmărească până în pânzele albe și să-mi facă praf vehiculul învârtindu-se ca o curcă beată în jurul lui și lovindu-l. Și, în alte cazuri, poți să calci pietoni de față cu poliția și nu pățești nimic; dar dacă ai săltat măcar o bicicletă de sub nasul copoilor, te trezești rapid cu sirenele pe coadă. Inamicii sunt ușor de eliminat, iar după ce abilitățile cu armele ale personajului mai cresc un pic, totul devine chiar prea ușor.



Există însă și misiuni în care controlul poate duce la îmbogățirea limbii române cu noi înjurături: să pilotezi cam este o pacoste, dansatul sau ținerea ritmului muzicii în mașina cu suspensii hidraulice nu sunt printre cele mai bune minijocuri răspândite de-a lungul poveștii, iar dacă ai pus mâna pe mouse în timp ce conduci tot șofatul se duce naibii. Și, tot la capitolul nemulțumiri, de meționat și problemele de sunet reclamate de numeroși jucători, care s-au văzut frustrați de posibilitatea de a-și pune în valoare sistemele audio ultraperformante sau nu auzeau nimic în căști.

Și totuși, în ciuda problemelor expuse, San Andreas este în topul preferințelor. Toată lumea îl discută, se laudă și se minunează, caută coduri și studiază în detaliu ghidurile pentru a ajunge la 100%. Și toate astea pentru că oferă o libertate de mișcare enormă, în universul la fel de enorm al celor trei orașe, Los Santos, San Fierro și Las Venturas. Și nu numai că poți să te duci peste tot, dar poți să faci aproape tot ce vrei. Vrei să-l faci pe CJ să arate ca un dulap cu burtă? Tot ce trebuie să faci este să-l îndopi cu pizza și hamburgeri, doar că după aia n-o să-l mai poți fugări pe traficantul de iarbă, iar sex-appeal-ul scade și el considerabil. Soluția? Ca și în realitate, mergi la sală, ridici greutăți și pedalezi de nebun pe bicicletă pentru un braț musculos pe care să arate bine tatuajul. Asortat și el cu o coafură punk de culoare verde sau cu o imitație de Elvis Presley al cărui mijloc de transport preferat în timpul liber este un Harley Davidson.

Abilitățile lui CJ cresc în timp și îmbunătățirile sunt de dorit, pentru că unele misiuni nu pot fi trecute altfel, cum ar fi cea în care dacă nu ai plămânii de ajuns de dezvoltați nu poți înota până la o barcă ai cărei ocupanți trebuie trimiși cu multă eleganță la rechini. Și ce dacă, nu am chef să fac misiuni, nu mă interesează să aflu cine trage sforile și cu ce interese! Atunci mă sui pur și simplu într-o mașină al cărei ocupant inițial a fost aruncat pe asfalt și toată șoseaua îmi aparține, nu mi-e frică de Petrom că o să mărească prețul la benzină, ci doar de eventualii băiețași din cartierele rivale care se vor grăbi să mă salute cu o salvă de mitralieră. Sau poate vreau să devin taximetrist, sau "pește", sau șofer pe ambulanță, sau pompier. Sau, și mai bine, mă opresc în fața sediului poliției și împușc tot ce mișcă, poate voi fi "dorită" la nivelul maxim de șase stele. Și mereu însoțită de unul dintre posturile de radio garnisite destul de generos cu rap și hip-hop, dar și cu ceva rock clasic, ba chiar și un canal cu discuții. Aveți și posibilitatea de a asculta propria muzică, dacă ritmurile gangsta' nu vă sunt pe plac sau se dovedesc a fi prea puțin variate.

Iar cu discuțiile veți avea surpriza de a recunoaște câteva voci de-a lungul jocului. În timp ce CJ este



COMUNITATEA ÎŞI BAGĂ NASUL PESTE TOT

La aşa joc, aşa comunitate de fani, care deja a început să creeze tot felul de moduri şi patch-uri pentru a îmbunătăţi experienţa de joc. O mare parte dintre ele pot intra uşor la categoria metode de trişare, cum ar fi modul ce oferă acces de la început în toate oraşele, îi dă lui CJ toate abilităţile la maximum, toate armele, maşinile şi tot ceea ce înseamnă conţinut care în mod normal trebuia deblocat prin avansarea în poveste. De o cu totul alta factură este însă Hot Coffee Mod, realizat prin editarea unor secvenţe de cod din versiunea originală de PS2. Minorii să ignore ceea ce urmează: modul vă permite să transformaţi într-un minijoc "activităţile" ce se petrec între CJ şi prietena lui, după ce îl invită la ea acasă la cafea. Necenzurate. Iar pentru cei care resimt anumite "neplăceri" jucând cu un personaj negru, primul skin pentru un CJ cât se poate de alb a apărut deja la adresa http://www.gtagarage.com/mods.



Pizza aceea sigur a fost stricată.







interpretat de un rapper relativ necunoscut (Young Maylay), vocea poliţistului corupt Tenpenny îi aparţine lui Samuel L. Jackson, iar Ice T este Maddog, legenda artistică din Los Santos; Peter Fonda îi dă viaţă hipiotului The Truth şi mai sunt numeroşi alţi actori care au mai interpretat diverse roluri şi în celelalte titluri ale seriei GTA. Iar în termeni de scenariu dialogurile sunt pline de umor, acel umor tipic negrilor, ceva expresii de argou, aluzii mai mult decât transparente la alte jocuri (de genul afişelor imense cu "True Grime: Street Cleaners" sau personajul care mormăie supărat undeva în fundal la adresa lui Driv3r un "Tanner, you suck") şi numele absolut ridicole, ca fast-food-ul Cluckin' Bell sau Pro-Laps, unde mai puteţi schimba câte ceva prin garderobă.



Aş putea să stau să discut zile întregi despre San Andreas şi să mă pierd în numeroasele detalii care îl fac o experienţă atât de atractivă. Este mult mai greu însă să încerci să concentrezi numeroasele ore de joc şi să exprimi câteva idei măcar coerente şi legate între ele, dacă nu şi pertinente şi de substanţă. Şi asta pentru că San Andreas surprinde extraordinar psihologia consumatorului de jocuri, instabilitatea acestuia în ceea ce priveşte genurile abordate şi timpul petrecut în compania lor. Poate că într-adevăr GTA: San Andreas nu este cel mai bun la toate, dar în mod cert este cel mai bun în a le face pe toate, în a aduna sub umbrela unui singur titlu şi un simulator de curse, şi un shooter, şi elemente de RPG, şi ceva sport, şi un pic de ritm şi muzică bună pentru cei care au urechea muzicală înclinată spre rap. Adică de toate pentru toţi, un joc cu inerente probleme tehnice şi momente în care curba de dificultate urcă pe Everest şi uită să mai coboare, dar în care poţi să faci atât de multe încât uiţi că probabil ai mâncat ultima oară acum vreo 12 ore, noaptea s-a făcut zi şi invers, la toaletă te duci doar dacă s-a întrerupt curentul, noţiunea de somn a fost eliminată după cele cinci căni de cafea, tonusul muscular încă se mai ţine cu nicotină (fumatul dăunează grav sănătăţii, să ştiţi, pe cuvânt de fumător că nu vă mint), iar şcoala sau serviciul apar ca prin vis ca fiind un loc cu oameni răi, care nu te lasă să te joci.

În final, nu pot să zic decât că Rockstar a reuşit şi de data aceasta un joc uimitor. Universul este enorm, mai mare decât cele din titlurile precedente. Mai mult de 100 de misiuni acoperă o poveste cu de ajuns de multe surprize ca să nu pice în banal. Adăugirile asigură elementul de noutate, dar păstrează intactă formula de succes a marelui furt auto. Există şi momente frustrante, şi probleme tehnice, dar la un moment dat nu mai contează decât atât: plăcerea de a juca.

Anda Drăgnuţă

PRO

- univers imens, complet explorabil
- misiuni extrem de variate ce asigură o durată mare de joc
- posibilităţi crescute de personalizare

CONTRA

- grafica nu se ridică deloc la standardele actuale
- probleme de sunet, ieşiri în desktop, variaţii mari de framerate
- comportamentul AI-ului este cel puţin bizar uneori

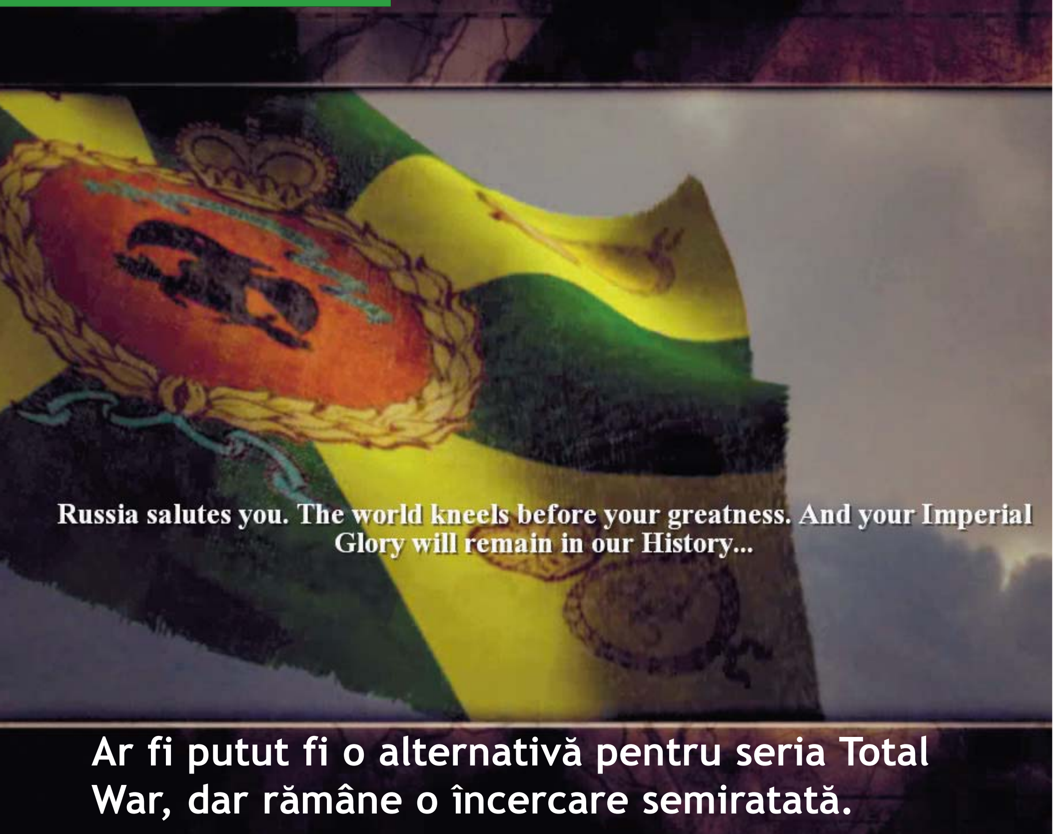
JOCURI ALTERNATIVE

- GTA: San Andreas
- GTA: Vice City
- GTA III

VERDICT

Cel mai mare, cel mai variat şi foarte imersiv, dar în nici un caz perfect

9







Ar fi putut fi o alternativă pentru seria Total War, dar rămâne o încercare semiratată.

PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** PYRO STUDIOS • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.IMPERIALGLORY.COM

IMPERIAL GLORY

Câştigă cine are mai multe muschete şi mai multă răbdare.

MĂ AFLU FAŢĂ ÎN FAŢĂ CU UN JOC CARE SE VREA concurenţă pentru seria Total War. Nu că a face concurenţă este un lucru rău, doar că încercarea de a crea un rival se loveşte de multe probleme de concepţie, care par a izvorî (paradoxal) din gândirea axată pe tactică, pe principiul "încet, dar sigur" al celor de la Pyro, cunoscuţi pentru seria Commandos. Dacă stau bine şi mă gândesc, nu prea mi se pare corect să îl compar cu Rome: Total War, pentru că Imperial Glory pierde net cam la toate capitolele; nici măcar cu Medieval n-aş îndrăzni, deşi cu acesta se aseamănă ceva mai mult la aspectul hărţii strategice.

Nu este un început tocmai măgulitor, dar, din păcate pentru el, Imperial Glory reuşeşte să dea o primă impresie extraordinar de proastă. Pe parcurs, m-am obişnuit şi cu ritmul foarte lent de mişcare de pe harta strategică, şi cu limitarea la doar trei-patru trupe într-o armată, şi cu faptul că sistemul economic este realizat în aşa fel încât mai curând mi-a dat senzaţia că aş fi doar un negustor, nu conducătorul unuia dintre marile imperii moderne. Acestea fiind Franţa, Marea Britanie, Prusia, Austria şi Rusia, pe lângă ele mai existând si alte naţiuni, în total 21. Perioada de desfăşurare a campaniei este relativ scurtă, între 1789 (anul Revoluţiei Franceze) şi 1830, timp în care va trebui ori să acumulaţi cât mai multe puncte de glorie, ori să cuceriţi toată harta pentru a deveni liderul suprem.

Ca şi în seria Total War, partea de management se desfăşoară pe harta strategică, împărţită în provincii, atât terestre, cât şi maritime (ajung şi la partea cu bătăliile navale ceva mai încolo, mai rezistaţi un pic). Trecând peste problemele de (in)acurateţe istorică, o tură durează o lună, timp în care trebuie să aveţi grijă de resurse (bani, materii prime, populaţie şi mâncare), să puneţi savanţii să facă cercetări ştiinţifice, eventual comandaţi o armată şi încheiaţi tratate, coaliţii şi daţi declaraţii de război. Sistemul de diplomaţie este destul de bine pus la punct, chiar de la începutul jocului fiecare naţiune este în alianţă cu cel puţin încă o ţară. Doar că o alianţă defensivă nu poate fi ruptă, pacea se obţine extrem de uşor dacă aveţi bani, iar încercările de anexare pe cale paşnică funcţionează mult prea rar.

Pe partea de dezvoltare, am o întrebare: de ce trebuiau să separe arborele tehnologic de construcţiile propriu-zise? Pentru că de cercetare depind construcţiile, iar cercetarea la rândul ei depinde de punctele de research generate doar de oraşele-capitale. Cercetarea merge pe patru ramuri şi este împărţită în trei epoci, dar să nu vă faceţi iluzii: aveţi nevoie de toate avansurile tehnologice pentru a avea o naţie cu şanse de supravieţuire. Aveţi de ales în epoca a doua între două regimuri politice, iar în cea de-a treia între mai multe forme de guvernământ (republică, monarhie, dictatură etc.). Şi, revenind la întrebarea de mai sus, problema este că separarea practic dublează timpii de construcţie. Cercetarea pentru infanterie, de exemplu, durează trei ture, dar construcţia barăcilor propriu-zise va mai dura şi ea alte două ture. Şi apoi n-am înţeles de ce trebuie să descopăr tactica în mod ştiinţific pentru a utiliza o anumită formaţie, de parcă Napoleon, sau Wellington, sau generalul Kutuzov ar fi stat de coada savanţilor pentru a-şi face un renume în analele istoriei. Oricum, vă pot spune sigur că va dura destul de mult până să aveţi o armată cât de cât decentă, dar totuşi minusculă, pentru că la bază un căpitan nu poate comanda decât trei trupe.

La fel de încet ca şi jocul, ajung şi la partea cu bătăliile. Fiecare naţie are trupele sale speciale, dar, până a le căpăta, caracteristicile armatei sunt relativ aceleaşi, depinde de cât de bine vă gândiţi mişcările. Din acest punct de vedere, am un reproş imens de făcut: nu există pauza activă implementată de la Shogun: Total War încoace. Şi nu există nici cel mai vag sistem de moral. Odată intrate în luptă, trupele se vor

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: REALIZĂRI DE EXCEPŢIE

Pe lângă măreţul scop de anihilare a oricărei rezistenţe de pe hartă, există şi 16 misiuni separate, care dau jocului un scop mai clar. Revoluţia agrară, cea medicală, descoperirea pietrei Rosetta (de pe care Champollion a descifrat hieroglifele), construirea unei reţele de căi ferate, intervenţia în revoluţia sud-americană a lui Simon Bolivar, iniţierea Blocadei Continentale sunt doar câteva exemple de astfel de misiuni. Desigur, cerinţele pentru îndeplinirea acestor misiuni sunt destul de ridicate şi greu de îndeplinit, în mare parte din cauza problemelor de balans al resurselor. Dar recompensele merită efortul, fie că este vorba de triplarea punctelor de cercetare sau de "cadoul" reprezentat de doi mareşali dotaţi numai cu trupe de elită.


Ruşii măcelăresc arabii, arabii pe ruşi până nu mai ştii ce se petrece.


Într-o luptă unu la unu, mai există o şansă de a controla nava.





măcelări până ce de una din părţi nu va mai rămâne nici un pixel viu. Nu există fugă, panică sau retragere, ceea ce transformă marele strateg din faţa monitorului mai mult în spectator. Accentul este pus pe armele de foc, dar cavaleria încă mai este în stare de o şarjă devastatoare asupra bieţilor tunari, ceea ce face cam inutilă artileria. Câmpurile de bătălie sunt mai bogate ca în Rome, trupele pot intra în diverse clădiri să le folosească pe post de acoperire, unele bătălii se dau în faţa palatului Brandenburg sau sub zidurile Berlinului; dar o altă mare problemă este zoom-ul, care are tendinţa de a răspunde măcar cu o secundă întârziere, ceea ce m-a trimis adesea la studiat botanica la capătul opus teatrului de luptă.

Un punct forte ar fi trebuit să fie bătăliile navale în timp real (am ajuns şi la ele), dar (întotdeauna va fi un dar) sunt implementate foarte prost. Ideea de a controla simultan (maximum) şase nave doar cu mouse-ul nu prea are aplicaţie practică. Presupunând şi că o să deosebiţi navele de cele inamice, sistemul de control este aproape imposibil, iar comanda "follow" (care ar fi trebuit să însemne că toate navele o urmează pe cea pe care o controlaţi direct) se transformă adesea în "ciocnire şi scufundare". Ce-i drept, aspectul vizual impresionează, navele se scufundă destul de realist şi în mai multe feluri, dar eu tot pe automat am dat mare parte a bătăliilor pe apă.

Interesante sunt misiunile speciale, care reprezintă unele dintre cele mai importante evenimente ale perioadei respective. Dacă le rezolvaţi, bonusurile primite vor imprima un ritm ceva mai rapid acţiunii, mai ales în ceea ce priveşte scăderea numărului de ture necesare cercetării tehnologice.

În afară de campanie, mai puteţi relua bătălii istorice ale epocii sau pune la cale rapid un meci de skirmish în oricare dintre provinciile terestre sau maritime. Totuşi, nici una din aceste opţiuni nu prea are şanse să facă din Imperial Glory un joc persistent. Lipsesc numeroase detalii care fac ca Rome să mai reziste şi acum pe harddisk-ul meu, ritmul de dezvoltare este prea lent, diferenţele între trupe tind să se rezume la culoarea uniformei şi mult lăudatele bătălii navale mai bine se dădeau la fund. Dacă reuşiţi să treceţi cu vederea peste toate aceste lipsuri şi minusuri, Imperial Glory merge terminat o dată. Dar cam atât.

Anda Drăgnuţă

PRO
- acoperă perioada istorică a războaielor napoleoniene
- misiuni separate cu recompense specifice

CONTRA
- bătăliile navale sunt greu de controlat
- pe uscat, bătăliile nu au adâncime tactică
- economie dezechilibrată şi ritm mult prea lent de dezvoltare

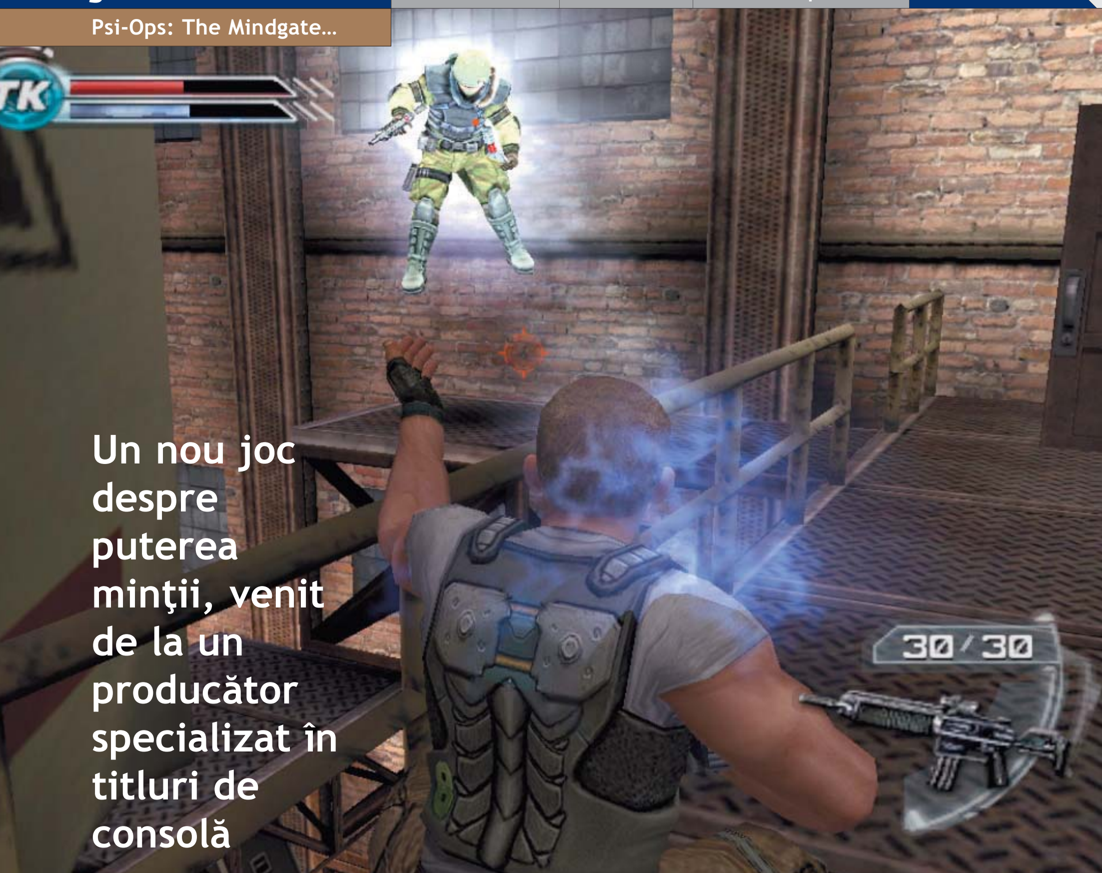
JOCURI ALTERNATIVE
Imperial Glory

Rome: Total War

Medieval: Total War

VERDICT
Joc de unică folosinţă, după care puteţi reîncepe Rome cu forţe proaspete

6



Un nou joc despre puterea minţii, venit de la un producător specializat în titluri de consolă





Cu Mind Control îi puteţi pune pe alţii să vă facă trebuirile murdare.

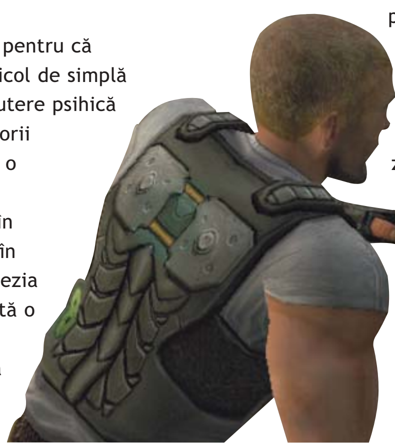
PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** MIDWAY • **PUBLISHER:** ZOO DIGITAL • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.PSIOPSGAME.COM

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Telekinezie, pirokinezie... Cine mai are nevoie de arme?

ÎNTR-O LUME ÎN CARE PRODUCĂTORII DE JOCURI se tem atât de mult să ofere libertate jucătorilor, pentru ca nu cumva să facă lucruri neprevăzute în scenariu, încât ajung să facă un shooter tactic în care se pot da doar anumite ordine tactice în anumite puncte prestabilite (n-aş da nume, dar despre Star Wars: Republic Commando este vorba), merită apreciat un joc aşa cum este Psi-Ops, care pune la dispoziţia jucătorului câteva abilităţi destul de neobişnuite şi incredibil de puternice, după care îl lasă să îşi facă de cap prin niveluri, fără să se teamă că aceste abilităţi ar putea fi exploatate pentru a câştiga cu prea multă uşurinţă.

În esenţă asta se şi întâmplă, pentru că eliminarea unui inamic devine ridicol de simplă imediat ce intră în scenă prima putere psihică din joc, telekinezia, dar producătorii compensează aruncând în acţiune o mulţime de astfel de adversari şi încurajând jucătorul să-i elimine în moduri cât mai creative. Chiar şi în partea de început, în care telekinezia este singura putere ofensivă, există o mulţime de opţiuni. Pe lângă funcţiile practice, ca manipularea obiectelor pentru a construi o grămadă pe care vă puteţi căţăra şi ajunge în puncte inacesibile, sau o formă improvizată de levitaţie declanşată prin ridicarea în aer a obiectului pe care vă aflaţi, telekinezia oferă şi o mulţime de moduri spectaculoase de a ucide.



Să zicem că întâlniţi un soldat, care imediat ce este alertat se ascunde după o cutie metalică şi scoate din când în când capul pentru a trage. Puteţi să încercaţi să îl împuşcaţi atunci când se ridică să tragă, puteţi, mai greu, să îl convingeţi să iasă de la adăpost dându-i impresia că pericolul a trecut, sau puteţi să ridicaţi cutia în aer, să-i daţi cu ea în cap, să îl ridicaţi apoi chiar pe el şi să îl izbiţi de pereţi până când obţineţi din sângele lui pictura murală pe care o visaţi. Sau, dacă există aşa ceva prin zonă, puteţi să ridicaţi cu telekinezia un butoi exploziv şi să îl aruncaţi peste nefericitul respectiv, făcându-l să alerge dând disperat din mâini şi urlând până când se face scrum şi cade la pământ. Alte alternative sunt să îl ridicaţi în aer şi să-i daţi drumul de la etaj sau, dacă muniţia nu este o problemă, să îl ţineţi imobilizat în aer în timp ce îl umpleţi de gloanţe. Cineva care vrea să demonstreze că jocurile fac violenţa să pară o activitate plăcută ar putea face un caz interesant din Psi-Ops, asta este clar.

Povestea se foloseşte de cel mai vechi artificiu de intrigă, luat direct din cartea "Cum să scrii un scenariu de joc deloc original" (pe care, dacă n-a scris-o nimeni, promit că într-o zi o să o scriu eu), amnezia personajului principal, pentru a explica apariţia treptată a puterilor, pe parcursul evenimentelor. Personajul (Nick Scryer îl cheamă, dacă vă interesează amănuntele de acest gen) este un luptător special infiltrat într-o organizaţie secretă cu intenţii misterioase, dar indubitabil rele (am spus deja că originalitatea nu este tocmai punctul forte ale poveştii, da?), iar memoria sa a fost ştearsă temporar pentru a nu putea fi detectat de cei câţiva indivizi la fel de speciali ca şi el care s-au dau de partea întunecată a Forţei, dacă-mi permiteţi paralela.

Odată ajuns în mâinile inamicilor ca simplu prizonier de război ce urmează să fie transformat printr-un proces destul de dureros într-o marionetă controlată prin puterea minţii, Nick este salvat de o fată blondă, infiltrată se pare într-un episod anterior, şi se apucă de treabă,

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1GHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Mind Drain este o metodă bună de a acumula forță psionică.







Armele sunt și ele utile în anumite situații, pentru a economisi energia.

nevoit să o creadă pe cuvânt pe noua sa prietenă în privința a ceea ce trebuie să facă. Pe parcurs, flashback-uri din trecut îi redau treptat puterile și permit introducerea într-un mod elegant a tutorialelor pentru fiecare putere în parte.

Deși vedetele jocului sunt puterile cu un caracter ofensiv, există și câteva cu utilitate mai curând tactică. Una este un fel de viziune extracorporală, cu ajutorul căreia puteți să supravegheați ce fac inamicii înainte să intrați peste ei, alta relevă existența unor lucruri în mod normal ascunse ochiului uman, iar cea din urmă, Mind Drain, este ceva mai brutală, fiind folosită pentru a extrage energie mentală din inamicii morți sau, mai bine, vii (aceștia din urmă sfârșesc prin a plesni ca niște pepeni prea copți la finalul "operației", scutindu-vă de consumarea unui glonț; crud?; Nick Scryer?; nuuuu).

Tot lipsită de violență directă, dar oferind numeroase posibilități pentru a crea violență în mod indirect, este Mind Control, putere prin intermediul căreia obțineți controlul asupra unui inamic, care poate fi folosit pentru a-i ataca pe ceilalți, pentru a arunca în aer un butoi cu petrol în mijlocul prietenilor săi sau doar pentru a-l face să sară de la balcon și a scăpa de o grijă. Alături de telekinezie, Mind Control este una dintre puterile care oferă atât de multe posibilități încât ar fi putut să aibă și un joc întreg bazat doar pe ea (de altfel este ideea pe care Messiah, un joc foarte interesant, dar subapreciat de mulți, s-a bazat). Nici puterea de a da foc obiectelor nu este de lepădat, mai ales că o puteți folosi în combinație cu telekinezia. Luați un obiect sau inamic incendiat cu pirokinezia și aruncați-l peste aliații lui pentru a vedea de ce este mai bine că indivizii cu puteri speciale din ziua de azi abia dacă pot să mute acul unei busole cu puterea minții.

Mare parte din succesul puterilor din Psi-Ops se datorează implementării foarte reușite a motorului fizic Havok, dar, în ceea ce privește grafica, nu sunt la fel de multe lucruri bune de spus. Decorurile sunt întunecate, lipsite de variație și pictate cu texturi șterse, caracteristice titlurilor de consolă. La fel cum, tot caracteristic titlurilor de consolă, camera la persoana a treia nu se deplasează mereu în cel mai fericit mod. Există și o anumită problemă cu mișcarea smucită de mouse care trebuie făcută pentru a azvârli ceva cu telekinezia, mișcare care uneori iese așa cum trebuie, alteori pare să fie interpretată greșit, probabil din cauză că a fost concepută în original pentru controller-ul de PlayStation 2 și nu a fost adaptată suficient de bine pentru PC.

Deci nu se pune problema să fie vorba despre jocul secolului, dar faptul că iese din tipare și oferă ceva ce nu mai găsiți la fel de bine realizat în altă parte îl recomandă chiar și așa. Păcat că nu are și un mod de multiplayer, ar fi fost interesant să vedem ce fel de măceluri s-ar putea produce și ar fi compensat pentru lungimea deloc impresionantă a campaniei single player.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: PUTERI SPECIALE

Personajul principal din Psi-Ops se descurcă destul de bine cu armele de foc și are o lovitură de pumn sănătoasă, utilă mai ales după ce s-a furișat în spatele unui inamic, dar nici ciuruirea oricărui lucru care mișcă, nici infiltrarea pe tăcute în mijlocul inamicilor nu oferă aceeași satisfacție ca puterile speciale pe care le posedă. Second Sight, care se bazează pe un concept atât de similar - erou amnezic, puteri psihice, arme convenționale, o componentă de stealth, motor fizic special integrat - încât ar fi interesant de aflat dacă există o legătură între cele două proiecte, ar fi putut să-i strice parada, dar, cum jocul celor de la Free Radical Design nu este la fel de bine realizat, Psi-Ops se poate considera primul joc de acțiune care include "vrăji" moderne, cu adevărat ușor de folosit și devastatoare ca efect. Demn de apreciat este și că există suficientă libertate în folosirea acestor puteri încât să merite să încercați o porțiune de mai multe ori, pentru a vedea prin ce alte metode se mai poate rezolva.

PRO

- puterile psihice schimbă jocul și îl fac mult mai interesant decât un simplu shooter
- fizica este excelentă și bine folosită de implementarea puterilor mentale

CONTRA

- există mici probleme cu camera și cu modul de control, în special atunci când vine vorba de telekinezie
- grafica nu impresionează
- relativ scurt, fără multiplayer

JOCURI ALTERNATIVE

Psi-Ops: The Mindgate...

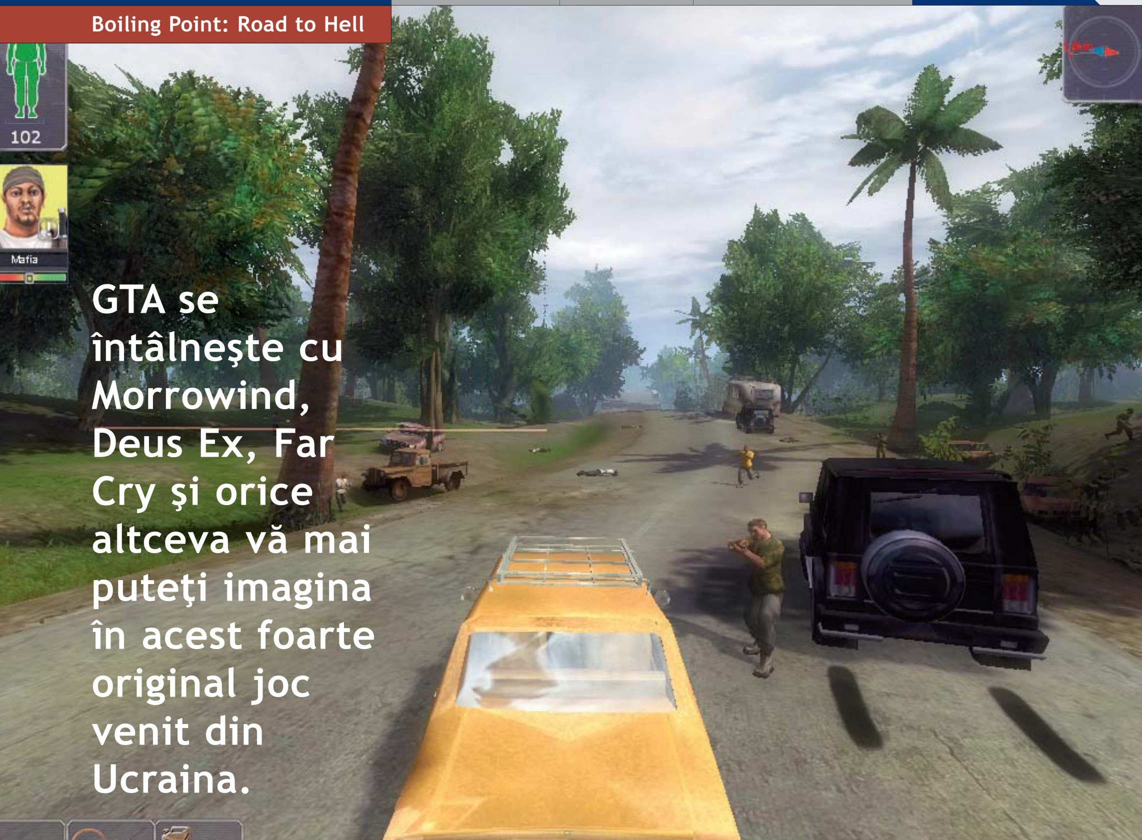
Second Sight

Jedi Knight: Jedi Academy

VERDICT

Ar fi putut fi un banal joc de acțiune, dar este complet schimbat de includerea puterilor psihice

8



GTA se întâlneşte cu Morrowind, Deus Ex, Far Cry şi orice altceva vă mai puteţi imagina în acest foarte original joc venit din Ucraina.



Facţiunile din joc se războiesc încontinuu, iar jucătorul poate nimeri întâmplătr în mijlocul unei astfel de lupte.



PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** DEEP SHADOWS • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.BOILING-POINT.NET

BOILING POINT: ROAD TO HELL

Un tată îşi caută fiica într-o republică bananieră plină de pericole.

ORICE JOC ÎN CARE POT SĂ DAU PESTE o bătrânică dotată cu o puşcă de asalt şi cu un snop de grenade nu poate să nu obţină puncte în plus de la mine, nu pentru că sunt un mare fan al bunicuţelor ucigaşe, ci pentru că prezenţa lor demonstrează fără nici un fel de echivoc lipsa totală de inhibiţii a producătorilor. Boiling Point, un joc din multe puncte de vedere foarte, foarte prost, câştigă astfel de puncte bonus cu nemiluita, pentru că este greu să nu ierţi greşelile unui joc plasat într-o vale de 250 de kilometri pătraţi, explorabilă în întregime, unui joc care are tupeul de a se instala într-un director al cărui nume este scris tot cu litere mari (Psi-Ops, Empire Earth 2, pfft, eu sunt BOILING POINT!) şi în care fosta soţie îl sună pe eroul principal la intervale regulate pentru a-l muştrului zdravăn şi a-i cere să o găsească mai repede pe fiica lor dispărută. Ca să nu mai spun că, dacă viaţa de mercenar şi tată absent devine prea grea pentru voi, puteţi oricând să vă adăpostiţi într-un bar şi să daţi pe gât tequila până când toate dificultăţile se pierd în pâcla rozalie a uitării (în joc, da?, nu aş vrea să se înţeleagă că vă trimit într-un bar în viaţa reală).

Totul începe destul de simplu. Un american, fost soldat în legiunea străină a Franţei, coboară dintr-un autobuz în inima unei republici sud-americane fictive pentru a da de urma fiicei lui, de profesie jurnalist răpit. În acest moment aveţi prima revelaţie: Boiling Point nu este un FPS standard, în care trebuie să goliţi de răufăcători nivel după nivel. Întreaga ţară vă stă la dispoziţie încă din prima clipă, puteţi să o străbateţi în lung şi în lat, să vorbiţi cu trecătorii, să vă faceţi prieteni, să câştigaţi bani, să vă faceţi duşmani, să împărţiţi gloanţe în stânga şi în dreapta. Un sistem simplu de navigaţie vă lasă să alegeţi spre obiectivul căreia dintre misiunile disponibile la un moment dat să vă îndreptaţi şi afişează atât distanţa către acesta, cât şi direcţia de mers. Există şi o hartă, pentru o orientare mai facilă.

Pentru început este poate cel mai bine să urmăriţi firul intrigii puţin, pentru că veţi afla că fata dispărută a lăsat în urmă, pe lângă indicii, şi o maşină în perfectă stare de funcţionare. Dar în scurt timp se dovedeşte că recuperarea odraslelor rătăcite este o activitate costisitoare, drept pentru care va trebui să începeţi să îi căutaţi pe cei care sunt dispuşi să plătească generos un mercenar eficient. Există şapte facţiuni aflate în relaţii nu tocmai bune una cu cealaltă şi, pentru a obţine maximul de profit, cel mai bine este să le manipulaţi în aşa fel încât nici una să nu se supere exagerat de tare la un moment dat. De exemplu, gherila vă poate cere să furaţi ceva de la guvern, ceea ce deranjează evident autorităţile. Dar, dacă le-aţi câştigat guvernanţilor aprecierea ajutându-i împotriva mafiei, or să vă considere în continuare prieten, chiar dacă, pe moment, se vor deda la ceva represalii. Cheia este să nu ajungeţi niciodată într-un punct din care împăcarea cu o facţiune devine atât de costisitoare încât să nu mai merite (eu am sfârşit totuşi prin a deveni un duşman de moarte al mafioţilor, motiv pentru care profitau de fiecare ocazie pentru a-mi pregăti ambuscade atunci când mă aventuram pe drumurile mai puţin circulate).

Sigur, devine destul de repede clar că dimensiunea Realiei este obţinută prin folosirea câtorva artificii destul de ieftine. În primul rând, cea mai mare parte a hărţii este acoperită de junglă, care, chiar dacă adăposeşte ceva surprize pentru cei ce o explorează, este totuşi în general lipsită de interes. Apoi, multe obiecte, clădiri şi personaje sunt reutilizate cu neruşinare. Toate benzinăriile arată la fel şi au exact aceiaşi oameni în jur, podurile sunt şi ele identice. Luptele dintre trupele de gherilă şi cele guvernamentale (care se desfăşoară independent de jucător şi fac lumea să pară mai vie) îşi pierd şi ele din interes după o vreme, pentru că nu sunt foarte variate şi apar cam frecvent.

La rândul său, lipsa timpilor de încărcare de pe parcurs sună mai bine în teorie decât arată în

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2GHz, 1GB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

FAPTE DIVERSE

Boiling Point este atât de plin de idei încât era imposibil să fie cuprinse toate în aceste pagini, dar, pentru amatorii de detalii, iată, într-o ordine aleatorie, câteva curiozităţi care s-ar putea să vă atragă, să vă deranjeze sau poate să vă lase complet indiferenţi:

- personajul principal este modelat după actorul sud-african Arnold Vosloo, cunoscut mai ales pentru rolul negativului titular din The Mummy
- autobuzele din joc sunt modelate după cele din Romancing the Stone, un alt film, de data aceasta cu Michael Douglas şi Kathleen Turner
- multe dintre încăperile din joc sunt decorate obsesiv cu aceeaşi fotografie a unei tinere fete, fără îndoială fiica unuia dintre programatori
- există o misiune în care trebuie să ajutaţi o bătrânică să treacă strada
- în junglă se găsesc viespi ucigaşe, de care puteţi scăpa cu ajutorul unui borcan cu dulceaţă
- numele iniţial al jocului a fost Xenus, după numele unor obiecte misterioase din joc, dar în cele din urmă a fost înlocuit cu unul mai sugestiv
- există trei tipuri de substanţe de care eroul poate deveni dependent: alcool, droguri şi medicamente (motiv pentru care este de preferat să folosiţi gogoşi şi portocale pentru vindecare)
- maşinile au nevoie de benzină şi de cauciucuri noi dacă cele vechi se sparg
- armele luate de la inamici sunt de obicei defecte şi nu se declanşează de fiecare dată când trageţi.



O bază militară în mijlocul junglei. De aici puteţi obţine misiuni pentru guvern, dar şi comite infracţiuni dacă lucraţi pentru altă facţiune.





practică, pentru că încărcarea se face în timp ce jucătorul se deplasează şi, dacă mergeţi repede cu maşina, sistemul nu mai face faţă, framerate-ul intră în picaj şi jocul se transformă într-un adevărat slideshow. De altfel, performanţa este o mare problemă. Indiferent de setări şi de diversele tweak-uri existente (membrii forumului oficial se străduiesc mult în această privinţă), jocul merge în general prost şi mănâncă memoria RAM de parcă nici nu ar exista. Partea proastă este că, dacă exageraţi cu setările care ajută performanţa, vă veţi trezi în faţă cu un joc mult mai puţin arătos decât Boiling Point în forma sa naturală, fără ca asta să însemne că va rula mult mai lin.

Există şi o suită de bug-uri diverse, variind de la amuzante la frustrante în cel mai înalt grad. Maşinile obţinute pe căi mai puţin corecte au tendinţa de a se evapora dacă vă îndepărtaţi de ele, pietonii sunt prea uşor de omorât, cauzând conflicte inutile (uneori cu bătrânele răzbunătoare ca cea menţionată în primul paragraf) şi o scădere a reputaţiei, luptătorii controlaţi de AI văd prin ziduri, dar nu ştiu de existenţa acestora, aşa că pot trage în gol la nesfârşit, şi lista poate continua. Boiling Point nu este cea mai lipsită de peripeţii călătorie, iar cei pentru care asta contează trebuie să se gândească de două ori înainte de a da banii o dată. Desigur, evoluţia patch-urilor poate schimba situaţia.

Din punctul meu de vedere însă, satisfacţia este mai mare decât durerile de cap asociate. Libertatea, vastitatea de posibilităţi, componenta diplomatică a relaţiei cu locuitorii Realiei, luptele tensionate din timpul ambuscadelor sau fugii de elicopterele inamice sunt lucruri care nu se întâlnesc la tot pasul prin jocuri şi fac din Boiling Point o atracţie mult mai mare decât lista lui de probleme ar putea să sugereze. Aş merge chiar până la a comite blasfemia de a spune că mi-a plăcut mai mult Boiling Point decât San Andreas, pentru că cel din urmă nu m-a surprins la fel de mult, dar cred că are mai puţin sens să fac o comparaţie între cele două decât să spun că, în sine, Boiling Point este un joc excelent şi neobişnuit, o capodoperă foarte nefinisată, dar totuşi o capodoperă.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: AMBIŢIE

Se pot spune destule lucruri rele despre acest joc, dar ceea ce nu se poate spune este că producătorilor le-a lipsit curajul. Deşi în ziua de azi se preferă jocuri cu mai puţine elemente, dar foarte bine finisate (seria GTA este una dintre rarele excepţii), Boiling Point merge pe abordarea opusă. Tot ce li s-a părut producătorilor că prezintă cât de cât un grad de interes a fost inclus în pachet. Vehicule de toate felurile, statistici asemănătoare cu cele din RPG-uri, droguri, viespi, dialoguri vorbite în întregime, lista de elemente care compun acest joc este uriaşă. Cel mai bun exemplu de ambiţie este însă dimensiunea lumii în care se desfăşoară acţiunea, redată cu un motor grafic produs chiar de Deep Shadows pentru a elimina timpii de încărcare. Demn de apreciat este şi că jucătorului i se dă mână liberă în această lume, să se alieze cu ce facţiune doreşte şi să facă, dacă nu tot, în orice caz aproape tot ce vrea.

PRO

- o lume uriaşă, plină de viaţă şi lipsită de timpi de încărcare
- libertate mare de mişcare şi multe moduri de abordare
- vehicule pentru deplasarea pe uscat, în aer şi pe apă

CONTRA

- mai multe bug-uri decât Windows 95 şi Internet Explorer 6 puse la un loc
- probleme de performanţă chiar şi pe cele mai puternice sisteme

JOCURI ALTERNATIVE

Boiling Point: Road to Hell

Far Cry

Grand Theft Auto 3

VERDICT

Cel mai bun joc prost sau cel mai prost joc bun făcut vreodată. Îl veţi urî şi iubi în acelaşi timp.

8

Un FPS conceput mai mult pentru console aterizează şi pe PC, ceea ce nu este neapărat un lucru rău.




Unul dintre detaliile interesante din punct de vedere grafic este că puteţi vedea în sticla lunetei ceea ce se află în faţă.



PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** MIDWAY • **PUBLISHER:** MIDWAY • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.AREA51-GAME.COM

AREA 51

Adevărul despre cea mai puţin secretă bază secretă din lume

TREBUIE SĂ LE DAU CELOR DE LA Midway ce este al lor, ideea de a-l distribui pe David Duchovny (fostul agent Fox Mulder, din fostul serial X-Files) în rolul unui om cufundat în adâncurile unei baze secrete care adăposteşte o conspiraţie de proporţii este o idee de-a dreptul genială. O să-i auziţi pe mulţi spunând că Duchovny joacă prost, şi sigur au dreptate în felul lor, dar, din punctul meu de vedere, el îşi face perfect treaba. Nici nu contează ce povesteşte în stilul calm şi lipsit de intonaţii majore care îl caracterizează, ceea ce contează este să auzi vocea foarte distinctivă a celui mai notoriu investigator de conspiraţii care a poposit vreodată pe un ecran TV şi să vezi în jur tot felul de ciudăţenii, pentru a te lăsa prins în atmosfera de mister şi pericol a jocului.

Intriga este un clişeu uriaş, lipsit în mare parte chiar şi de brizbrizurile cu care majoritatea producătorilor de jocuri îşi împachetează creaţiile pentru ca lipsa de originalitate să nu mai fie atât de evidentă, dar tot are efectul scontat, pentru că cele câteva secvenţe cinematice (foarte bine realizate) de pe parcursul jocului şi monologurile interioare ale eroului principal, care punctează intrarea într-un nou nivel, trec peste componenta raţională a minţii noastre şi ajung direct la cea pe care vrea să participe la aventuri grandioase în locaţii exotice şi care vrea să creadă în aceste aventuri.

Cam acelaşi lucru se poate spune şi despre jocul în sine, deloc impresionant prin originalitate, dar realizat cu destulă competenţă în aşa fel încât să nu devină niciodată plictisitor. Ba chiar are meritul de a da o posibilă explicaţie pentru păstrarea bazei de la Area 51 în ciuda faptului că, dintre toate bazele secrete din lume, este imposibil să existe una mai puţin secretă de atât. Atunci când cobori cu liftul în străfundurile bazei, la începutul jocului, lăsând în urmă nivel după nivel şi având în faţă în continuare un hău uriaş, îţi devine clar că o construcţie de o asemenea anvergură nu mai poate fi mutată, la fel cum nici China nu mai poate spera să repoziţioneze strategic marele Zid Chinezesc.

Coborârea este datorată apariţiei unui virus misterios, care transformă oamenii în monştri şi provoacă un haos de nedescris în bază. Grupul de oameni îmbrăcaţi în costume de protecţie impunătoare este trimis să investigheze şi, ca în orice poveste cu dezastre, se trezeşte într-o încurcătură chiar mai mare decât cea anticipată. Influenţa lui Halo se vede imediat în designul costumelor şi mai apoi în structura misiunilor, în cadrul cărora jucătorul are rolul principal, dar este doar arareori pus în situaţia de a se descurca singur. Colegii de suferinţă sunt de un mare ajutor, pentru că trag destul de bine şi nu pot fi ucişi de inamici, ci numai de către scenariu, care alege uneori să le pună capăt vieţii pentru a sublinia caracterul dramatic al poveştii. După cum spuneam, nimic revoluţionar.

Atunci când nu vrea să fie Halo, Area 51 se străduieşte cu rezultate destul de bune să fie DOOM 3, cu coridoarele întunecate, claustrofobia de rigoare şi monştrii aferenţi, ba chiar ocazional şi cu apariţiile surprinzătoare ale inamicilor de care DOOM 3 a abuzat fără reţinere. O întorsătură interesantă este cauzată de apariţia abilităţii, de acum destul de comună şi ea prin jocuri, de a transforma eroul într-un monstru pentru o perioadă de timp, dar personal nu prea m-am omorât după această opţiune, din cauză că în momentele respective devine necesară folosirea atacului de la apropiere, iar modul de control nu face folosirea acestui atac foarte confortabilă. O problemă de gust, poate.

O problemă de gust este şi Area 51, un FPS care nu are de ce să nu fie apreciat de fanii genului, dar care nici nu poate spera să atragă atenţia unui grup mai mare de oameni.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Un FPS deloc rău, cu o poveste pe alocuri interesantă, dar fără pretenţii de măreţie **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)



Al treilea joc din seria Massive Assault nu se diferenţiază foarte mult de primul.



De la distanţă jocul arată destul de bine, dar cu un zoom mai apropiat spune acelaşi lucru.



PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: WARGAMING.NET • PUBLISHER: DREAMCATCHER • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.DOMINATION-GAME.COM

DOMINATION

Războiul lumilor, acum cu de zece ori mai multă conversaţie

DACĂ N-AŞ ŞTI MAI BINE, AŞ FI TENTAT să-i învinovăţesc pe producătorii lui Domination (ale cărui asemănări cu Massive Assault nu numai că nu sunt întâmplătoare, dar sunt şi jenant de evidente) de un anumit cinism de care industria jocurilor nu duce deloc lipsă. Iei un joc pe care l-ai lansat anul trecut, faci câteva hărţi noi, adaugi o opţiune, două, faci un meniu nou şi, gata, ai alt joc, numai bun să îl vinzi fanilor, atâţia câţi există, şi celor neatenţi, atâţia câţi ai noroc să dea peste el în magazine. Massive Assault nici nu se află la prima astfel de deghizare: prima dată a fost reîmpachetat sub denumirea Massive Assault Network, împreună cu un set de noi opţiuni de multiplayer.

Dacă tot vorbim de multiplayer şi de cinism, Domination mai are o caracteristică dubioasă. Deşi nu este nici un joc de multiplayer masiv şi nici nu are un univers persistent, el cere un abonament lunar pentru a putea juca în multiplayer dincolo de primele patru luni. Dacă stau bine să mă gândesc, chiar sunt tentat să-i acuz de cinism. Sigur, au o explicaţie foarte bună pentru asta - compania este mică şi încearcă să supravieţuiască producând jocuri dintr-un gen mai de nişă -, dar parcă se străduiesc prea mult să ne smulgă banii cu minimum de efort posibil.

Este adevărat, Massive Assault era un joc de strategie pe ture destul de bun (în principiu, cel puţin) atunci când a apărut, dar asta nu înseamnă că nu erau multe elemente ale sale care ar fi avut de câştigat dintr-o schimbare. Chiar şi conceptul de bază este puţin suferind, pentru că precizia şahistică (totul este fix, de la viteza unităţilor la damage, iar unităţile sunt variaţii în jurul aceleiaşi teme) face jocul prea sec şi, de la un punct încolo, repetitiv. Ar fi fost interesant, de exemplu, dacă ar fi existat unităţi care pot afecta o suprafaţă mai mare cu atacul lor sau unităţi cu abilităţi ieşite din comun, ca abilitatea de a le repara pe celelalte. În momentul de faţă, singurele cât de cât deosebite sunt bombardierele şi noul lor inamic, platforma care emite un câmp de protecţie împotriva atacurilor aeriene.

Una dintre marile bube ale originalului, dificultatea excesivă, a fost rezolvată prin introducerea unor niveluri de dificultate (ceea ce nu înseamnă că misiunile din campanie nu devin dificile relativ repede), însă în rest este destul de greu de găsit o schimbare cât de cât importantă.

Ar mai fi accentul mai puternic pus pe poveste în campanie, dar aceasta nu este o noutate pozitivă, ci una foarte deranjantă. Ideea de a adăuga mai multă personalitate unui joc altfel cam sec este bună, dar poate că ar fi fost de preferat ca de data aceasta de dezvoltarea scenariului să se fi ocupat un profesionist. Atunci când am prezentat originalul am scris că povestea este "însăilată probabil în grabă de nepotul unuia dintre membrii echipei, care visează să devină scriitor când se face mare", iar comentariul rămâne valabil şi acum, cu observaţia că trebuie să îl ridicaţi la puterea a zecea, pentru că acum povestea este mult, mult mai dezvoltată (adică este compusă din mult mai multe cuvinte, mai inteligentă nu este).

Actorii, din nou, sunt genul care dacă au fost plătiţi cu o acadea pe zi au fost plătiţi prea mult, ceea ce, vă puteţi da seama, pune capac problemelor campaniei. Facultatea mentală pe care jucatul campaniei lui Domination mi-a dezvoltat-o cel mai mult nu a fost gândirea tactică, ci abilitatea de a citi cât mai repede textul fiecărei replici, pentru a vedea dacă este ceva legat de ceea ce trebuie să fac şi a-l putea închide cât mai repede, pentru a nu fi nevoit să ascult până la capăt.

Fiind un TBS, Domination rămâne cu scuza obişnuită, că are foarte puţină concurenţă şi fanii genului ar putea să-l încerce. Dar, dacă este să fiu complet sincer, cred că fanii genului ar face mai bine să-şi diversifice gusturile şi să se joace GTA: San Andreas pentru o vreme sau, altfel, să aştepte până la toamnă, când urmează să apară Civilization IV.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Interesant iniţial, dar prea simplu pentru a vă putea convinge să îl jucaţi în întregime.

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 750MHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-2 (LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM)



Un apartament, două fete, un băiat, pretext pentru activităţi erotice virtuale




O baie de soare, prilej de a visa la colegul de cameră.

PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** ROTOBEE • **PUBLISHER:** DEEP SILVER • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.SINGLES2.COM

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Nu întotdeauna trei înseamnă o mulţime.

LUAŢI O PORŢIE DE CONCEPT SIMS, adăugaţi o măsură serioasă de libidou şi o linguriţă de poveste trasă de păr şi aveţi Singles 2, ultima găselniţă în materie de viaţă virtuală care exploatează într-o anumită măsură ideea (atât de îndrăgită de populaţia masculină care mă acuză acum de feminism înrăit) de "menage a trois".

Spre deosebire de Sims, aici avem de-a face cu poveste şi cu misiuni concentrate pe personajele principale şi vieţile lor, cu cât mai sexuale cu atât mai bine. Astfel că avem băiatul (Josh) şi fata (Anna) care se ceartă, se despart, dar soarta (sub forma unor producători în criză acută de inspiraţie şi de idei mai puţin banale) îşi bate joc de ei şi îi reuneşte într-un alt oraş pe post de colocatari, alături de o a treia colegă de apartament (Kim). Scopul nu este ca cei doi să-şi facă unul altuia în ciudă cu noile cuceriri sentimentale, ci dimpotrivă, trebuie să vă chinuiţi să-i readuceţi împreună. Puteţi alege să jucaţi fie cu Josh, fie cu Anna, dar cele două "campanii" nu au decenţa de a avea măcar o linie de dialog diferită, cât de mică şi de prăpădită ar fi fost ea.

În afară de marea telenovelă virtuală, mai există alte trei tipuri de apartamente unde veţi controla în mod obligatoriu trei personaje, tot două fete şi un băiat, cu acelaşi scop final: să-i cuplaţi cumva, să-i băgaţi în pat (obligatoriu dublu) şi să vă imaginaţi ce se întâmplă mai departe. Dar să nu cumva să credeţi că necazurile alea triple din titlu sau menajul în trei sunt chiar aşa: sinceră să fiu, eu când am văzut titlul m-am gândit la posibilitatea ca personajele alea ale mele (care arată destul de bine, de ce să nu recunosc) să-şi poată face de cap în trei în acelaşi pat, simultan, eventual cu două gemene, completează cineva din spatele meu. Ei bine, treiul ăla se rezumă la faptul că sunt trei personaje într-o casă şi trebuie să fie hrănite, îmbrăcate, spălate şi făcute fericite. Mare parte din acţiuni sunt similare cu cele din seria Sims, doar că la secţiunea fericire există trei (o încărcătură simbolistică enormă mai are şi această biată cifră de o folosim atât de mult) chestiuni de luat in considerare: prietenie, dragoste şi erotism.

Cum toate drumurile duc la Roma şi în Singles 2 inevitabil în pat, trebuie să vă spun însă şi că drumul respectiv durează ciudat de mult, de multe ori pur şi simplu acţiunile nu au nici un efect asupra personajelor sau acestea nu vor răspunde la comenzi. Plus o cameră care nu va sta niciodată acolo unde trebuie şi care se poate seta doar printr-o combinaţie de fiecare dată diferită între click dreapta, scroll şi apăsare pe acesta din urmă.

Nici în materie de personalizare nu străluceşte mare lucru. Faţă de Sims 2, opţiunile de construcţie, de decorare a apartamentului, de îmbrăcăminte sau de schimbare a aspectului personajelor sunt ridicol de puţine şi, aş îndrăzni să spun, lipsite de gust. Singurul lucru care arată mai bine decât în Sims sunt personajele, modelele fiind bine animate şi chiar puteţi trage cu ochiul la nişte pixeli complet despuiaţi, pentru că n-am remarcat nici un pătrăţel roşu care să acopere anumite zone. Chestia asta o puteţi face însă după primele zece minute de joc, când personajul face baie. Aşa că nu prea reuşesc să găsesc motive pentru a vă îndemna să ajungeţi până la finalul acestui joc, decât dacă chiar nu aveţi ce face, v-a părăsit partenerul, sunteţi în sesiune, dar ideea de învăţat este mult mai oribilă sau, eventual, sunteţi redactor jocuri ca mine şi n-aveţi de ales.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Cu nimic mai reuşit decât predecesorul său

6

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Un producător japonez își încearcă mâna cu un subiect european.









PREŢ: 41.9€ • **PRODUCĂTOR:** CAPCOM • **PUBLISHER:** CAPCOM • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.CAPCOM.CO.JP/SOR

SHADOW OF ROME

Capete tăiate şi conspiraţii malefice în Roma antică

SHADOW OF ROME ESTE UN JOC în care, în cea mai mare parte a timpului, membri neverosimil de bine dezvoltaţi ai rasei umane se toacă mărunt unul pe celălalt cu obiecte tăioase sau boante, neverosimil de mari şi de grele, şi merită menţionat măcar în treacăt că, în ciuda tematicii europene, este realizat în Japonia. În general nu se vede - aspectul foarte efeminat al unuia dintre personajele masculine este poate singurul indiciu clar -, dar ţara de origine şi jocurile la care au mai lucrat până acum producătorii (este vorba despre aceeaşi echipă care a realizat şi seria Onimusha) şi-au lăsat o amprentă clară asupra lui. Mai ales asupra părţii sale care s-a dovedit a fi mai reuşită, pentru că Shadow of Rome suferă evident în domeniul în care producătorii nu prea aveau experienţă şi care nici nu se prea potriveşte cu tema sa principală.

Tema principală a jocului, vreau eu să cred, nu este investigarea celei mai celebre crime din istorie, ci la fel de celebrele, dar mult mai incitantele lupte cu gladiatori. Unul dintrei cei doi eroi este Agrippa, un legionar roman al cărui tată este considerat, în urma unei înscenări, ucigaşul lui Iulius Cezar. În mod clar genul de om de acţiune care nu se gândeşte de două ori la o problemă pentru că oricum are mereu aceeaşi soluţie - să spargă capul cuiva -, Agrippa găseşte rapid rezolvarea: tatăl său urmează să fie executat de campionul gladiatorilor, deci nu-i rămâne decât să devină gladiator, să ajungă campion şi de acolo să se descurce el cumva.

Cu aşa o psihologie dezvoltată, nu este de mirare că gladiatorul de ocazie are nevoie de un prieten mai inteligent care să pună întrebări, să găsească dovezi şi să găsească adevăraţii criminali. Acţiunea este împărţită între cei doi, Agrippa cu decapitările şi Octavianus (care mai târziu va deveni Augustus şi, dacă statuia pe care mi-o aduc aminte din cartea de istorie nu era a altcuiva, va câştiga vreo treizeci de kilograme în greutate) cu furişatul prin umbre şi descoperirea de indicii.

Partea sângeroasă nu este foarte complexă, dar funcţionează bine. Există câteva combo-uri şi, de la un moment încolo, devine necesar şi să vă coordonaţi bine atacurile cu eschivele sau blocajele, aşa că plictiseala nu are timp să se instaleze. În ring, Agrippa se poate baza şi pe ajutorul spectatorilor, care-i pot arunca arme şi hălci de carne cu proprietăţi curative, dacă-i impresionează şi apoi îi roagă frumos.

De partea cealaltă a intrigii încurcate, secvenţele construite în jurul lui Octavianus (din fericire mai puţine decât celelalte) nu sunt la fel de reuşite. Nu sunt nici groaznice, dar lasă în urmă impresia că producătorii le-au adăugat doar pentru că aveau nevoie de ceva variaţie, dar dincolo de a împrumuta câteva idei din Metal Gear Solid şi a le reda într-o formă simplificată nu au ştiut ce să facă. De multe ori aceste misiuni pică şi în păcatul sistemului trial and error, adică le puteţi termina doar după ce aţi pierdut de câteva ori şi aţi înţeles ce trebuie făcut. Din fericire, dificultatea nu este foarte crescută şi vă permite să scăpaţi relativ uşor de această parte pentru a reveni la afacerile serioase, în arenă.

Există şi câteva curse cu care romane, pentru a face combinaţia de genuri completă şi a mai adăuga la repertoriu un aspect interesant al vieţii din Roma antică, dar rămâne până la final clar faptul că ceea ce face ca Shadow of Rome să merite jucat nu este povestea, nu sunt splendorile lumii antice, nu este nici măcar grafica (mediocră, pe scurt), ci este acţiunea sângeroasă şi plină de dinamism din arenele gladiatoriale.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Partea de stealth nu este la fel de bună ca cea de acţiune, dar per total jocul este reuşit. **8**

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

AMERICA PRIN OCHII UNUI MIZANTROP

Zilele trecute jucam GTA: San Andreas şi ajunsesem la o misiune în care trebuia să mă înfrunt cu nişte ruşi într-o clădire, după care continuam confruntarea pe o terasă de la un etaj superior. Deşi nu mai jucasem misiunea, ceva mi se părea iritant de familiar. După ce am eliminat toţi inamicii, m-am învârtit preţ de un minut uitându-mă la zgârie-norii din jur, aşteptând o revelaţie.

Care nu a întârziat să apară. Mi-am dat seama brusc că mă aflam într-o versiune virtuală a terasei hotelului Westin Bonaventure, unde fusesem găzduit pe perioada vizitei mele la E3. Dimensiunile nu erau exact aceleaşi, piscina lipsea, pasarela ducea în altă parte decât ar fi trebuit, dar cu toate acestea terasa era inconfundabilă. Mi-am adus aminte cum stăteam şi beam bere la masa din colţ, urmărind cu privirea un elicopter care zbura către asfinţit şi am avut un moment bizar în care am simţit că aş fi în două locuri în acelaşi timp: America ficţională şi America nu-chiar-atât-de-reală din amintirile mele. "Ce mică e lumea!", mi-am zis, conştient totodată că de Los Angeles (sau Los Santos, cum este poreclit în GTA) mă despărţeau mai mult de 10.000 de kilometri.

Dar în fond Los Angeles este mai aproape decât aţi crede. Vecinătatea cu Hollywood-ul îl face un teren propice pentru orice regizor care mai vrea să taie din costuri, astfel că, asemenea mie, vi s-ar părea familiar chiar dacă l-aţi vedea pentru prima oară, pentru că l-aţi mai văzut de atâtea ori pe ecranele televizoarelor sau cinematografelor. LAX, La Brea, Figueroa, La Cienega, Sunset Bulevard, Venice Beach, UCLA, Mulholland Drive, Beverly Hills, toate aceste denumiri şi peisaje îmi erau deja cunoscute şi cu toate astea păreau mai puţin veridice în realitate decât pe ecranul televizorului. Când un SUV s-a răsturnat în faţa mea pe autostradă şi s-a dat de două ori peste cap, nu am avut nici o tresărire, de parcă cumva mă aşteptam la secvenţe cu efecte speciale. Aveam tot timpul senzaţia că urmează o pauză de publicitate, când toţi oamenii din jurul meu se vor opri din activităţile lor şi vor lua o pauză de ţigară. Pe care o vor fuma într-un colţ retras, pe furiş, pentru că în Los Angeles este interzis fumatul în locuri publice. Ah, ce satisfacţie, să văd fumătorii ostracizaţi ca nişte devianţi ce sunt, consemnaţi în locuri special amenanjate, ca nişte exponate într-o grădină zoologică a viciului, priviţi cu iritare şi chiar dezgust de către trecători.

Nu vă gândiţi însă că "oraşul îngerilor" este o capitală a virtuţii. Este de ajuns să mergi cale de trei străzi din centru către sud şi peisajul se schimbă dramatic. Eşti într-un soi de Ferentari în care ţiganii sunt înlocuiţi de negri, asiatici şi latino, magazinele cu haine şi electronice chinezeşti abundă, din boxe izvorăsc cascade de manele spaniole. Eşti singurul alb pe o rază de un kilometru şi ai impresia că ai o ţintă fosforescentă pe spate pe care scrie "turist". Când disperat vrei să te întorci către hotel nimereşti în mijlocul unei razii, musculoşi tatuaţi sunt împinşi cu faţa la zid şi controlaţi fără menanjamente. Nu mai lipsesc decât focurile de armă pentru ca filmul să fie de succes. Prostituate şi drogaţi sunt din belşug.

Este greu, aproape imposibil să evadezi fie şi mental din atmosfera de film. La hotel, te urci într-un lift lângă care o plăcuţă afirmă că a fost folosit în filmul "Minciuni adevărate" cu Arnold Schwartzenegger. Care acum este guvernatorul Californiei. Viaţa bate filmul, ziceţi voi? Ha! În Los Angeles, filmul bate viaţa de o ascultă cu urechea.

Multiculturalitatea Statelor Unite este aici mai evidentă ca oriunde: totul este subtitrat şi dublat în spaniolă, în stil Covasna. Dar ce poţi să te aştepţi de la un oraş care nu se numeşte The Angels, ci Los Angeles?

Nimic nu te pregăteşte însă pentru faptul că toate slujbele banale, de chelneri, de vânzători, de şoferi de autobuz ş.a.m.d. sunt ocupate în proporţie de 90% de aceiaşi latino, asiatici sau negri. Nu este o afirmaţie rasistă, din partea mea să aibă ce slujbe vor, dar este bizar să ajungi ca vorbitor de engleză în Statele Unite şi să descoperi vexat că nu te poţi înţelege cu nimeni, în conversaţii banale, pentru că engleza lor nu are nici o legătură cu engleza civilizată pe care o ştii tu.

Iar în momentul în care descoperi că şoferii de taxi sunt fie albanezi, polonezi, ceceni sau, Doamne fereşte, japonezi cu aparate electronice de tradus, senzaţia că aşa ceva nu are cum să se întâmple în mod natural, că este un scenariu de film absurd, devine din ce în ce mai pregnantă. Începi să te uiţi după semne că eşti la Camera Ascunsă. Mai ales când, într-o zăpuşeală năucitoare, încerci să desluşeşti pe o hartă încotro este intersecţia dintre National şi Sepulveda şi mormăi printre dinţi de m***ii m**ii şi alte apropouri anatomice obscene când din spate se aude o voce calmă care te întreabă, în română, ce stradă cauţi.

Îl cheamă Ilie Ştefănescu şi locuieşte în Los Angeles de cinci ani. E mecanic auto (nu şofer de taxi, cum aş fi bănuit eu). Mă îndrumă pe calea cea bună şi ajung la un magazin Best Buy unde descopăr faţa generoasă a Americii: electronice ieftine, personal care te tratează cu respect, casiere care îţi dau restul până la ultimul cent, bodyguarzi care îţi deschid uşa la ieşire şi se oferă să îţi cheme un taxi. Taximetrişti care, chiar dacă vorbesc monosilabic, te duc unde vrei tu, nu unde vor ei, indiferent dacă mergi trei străzi mai încolo sau 40 de kilometri până pe plajă.

Ah, şi plaja... ce plajă! Cu nisip moale şi fin, fără gunoaie, perfect amenanjată. Păcat că salvamarii erau toţi bărbaţi, nu ca în Baywatch. Iar promenada de pe Venice Beach duminica este o forfotă de culoare şi muzică pe care nu ai cum să o uiţi prea curând. Cam în genul celei de la Mamaia, doar că fără manele, fără ţigănci care vând nămol de Techirghiol şi piatră ponce. Nimicurile din Venice Beach sunt mult mai interesante ca nimicurile din Mamaia. Un individ pictează tablouri uluitoare cu spray-uri de vopsea, altul expune creaturi masive din deşeuri metalice cu care costă 1$ să te pozezi. Pe înserat, un cowboy montează o chitară la un amplificator şi două boxe şi începe să cânte blues. Nici un kilometru mai încolo, muzicieni care până atunci dăduseră spectacole de dans şi muzică pe toată promenada din Venice Beach până în Santa Monica se strâng pe plajă şi încing o conga. Nişte negri încă mai joacă încrâncenaţi baschet. De pe terasa unei case care arată ca prova unui vapor, o babă îi priveşte amuzată parcă, legănându-se într-un balansoar şi fumând pipă.

Sentimentul de stranietate începe să se disipeze ca o ceaţă nedorită şi, dincolo de el, America devine un teritoriu ceva mai familiar.

Electronic Entertainment Expo mă aduce cu picioarele pe pământ. Mai întâi stau la o coadă imensă, ca pe la jumătate să descopăr că nu era coada pentru intrare, unde se verificau bagajele, era o coadă la care stăteau cei care vroiau să primească o sticlă de Mountain Dew gratuit. Bătaia pentru gratuităţi era la fel ca în România şi disperaţii dispuşi să îşi scuipe plămânii răcnind pentru un tricou erau poate chiar mai mulţi. Japonezii erau politicoşi şi organizaţi. Cu sacoşe mari cât toate zilele în spate, făceau turul standurilor şi întrebau calm "Do you have any gratuities?". Dacă li se răspundea "da", luau obiectul/pliantul respectiv, îl băgau în sacoşă şi continuau turul expoziţiei. Dacă li se spunea "nu", mulţumeau şi continuau turul expoziţiei. Dacă li se răspundea orice altceva, nu înţelegeau nici o boabă, dar răspundeau pe limba lor.

Ca un carnaval bizar, expoziţia pare să capete o viaţă proprie. Secvenţe bizare, groteşti, amuzante, triste se desfăşoară una după alta: un japonez şi o japoneză dorm îmbrăţişaţi pe jos la marginea unui coridor. Japonezul doarme cu gura deschisă, dar nu sforăie. Japoneza are un tricou cu Pokemon. O rază de soare îi luminează generoasă pe amândoi. Un paznic aleargă un puşti care s-a furişat pe ascuns în expoziţie. Cei sub 18 ani nu au voie să intre, dar am văzut câţiva care reuşiseră să se strecoare.

Un individ obez este scos cu greu din expoziţie pe o targă. Să fie aglomeraţia şi căldura de vină? Femeile seminude care pozau la mai toate standurile? Sunt curios dacă îl resuscitează, dar paznicii închid uşa şi nu mai văd nimic.

Apropo de animatoare, încep să mă enerveze zâmbetele lor false, care spre sfârşitul zilei devin adevărate grimase, iluzia de entuziasm şi bunăvoinţă fiind din ce în ce mai greu de menţinut în faţa hoardelor care te fotografiază, te arată cu degetul, te iau în braţe, te pipăie, de dezbracă din priviri. Le compătimesc. Câteva, nu dintre cele care arată ca nişte prostituate de lux, nici dintre cele care se afişează cu tupeu ca nişte ţărănci care s-au trezit peste noapte în Mercedes, au o privire în care se mai citeşte o frântură de demnitate, care parcă spune: "Asta nu sunt eu. Nu mă îmbrac aşa fistichiu şi sumar de obicei. Fac chestia asta o dată pe an. Am nevoie de bani ca să îmi plătesc facultatea". M-am simţit trist pentru o clipă, după care un ochelarist a căzut pe scările rulante şi m-a înveselit.

Într-o seară, m-am dus să văd Războiul Stelelor, ultima parte, la un cinematograf amărât. Mai erau trei oameni în sală. Am adormit şi când m-am trezit eram singur în sală. Ar putea fi o metaforă, dar cine stă să o descifreze?



Meet the world in a Slim new way.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
The World's Slimmest 26mm
LG
Life's Good
FLATRON™
ULTRA Slim SERIES (LCD L1980U, L1780U)
http://ro.lge.com